
HKABC ABC
為你分析X-BOX/GBA/DOLPHIN的路向
2000年3月25日
123
遊戲誌
完美版
GAME PLAYERS MAGAZINE
隨書免費附送攻略別冊
決戰KESSEN 決戰於關原之上
遊戲誌動感VCD
遊戲誌攻略無其不有
機動戰士GUNDAM 基力之野望 自護之系譜
GUNBIRD 2／CARD HERO／ETERNAL RING
RIDGE RACER V／西風狂詩曲 2～暴風雨
美男美女格鬥 即將面世
DEAD OR ALIVE 2
全面解剖!! FINAL FANTASY IX
售價港幣35元正
© TECMO,LTD.1996,1997,1998,1999,2000
4 895011 311230

守護者之劍II～伊格麗亞 630MB 試玩碟

TGL 與 Hyper PC Player 攜手送上



一段誤解的傳說，一把能實現願望的神劍
無休止的轉世之謎和一個為誓言而流浪的人
在這一期 Hyper PC Player上，讀者能夠感到..
震撼的體驗.....

Egria
GUARDIAN SWORD II
伊格麗亞之章

3月22日 密切留意售價依然是20元的54期 Hyper PC Player

無賴募集！

誠意招聘

製作助理

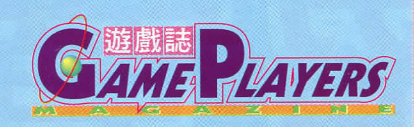
1) 中五程度，中文程度良好
2) 盡責、勤奮上進，對電視遊戲有一定認識
3) 具電視製作經驗，懂日語，中文輸入法者為優先入隊



應徵者請將個人資料、履歷連同一篇1000字以下自我介紹文章傳真至25075175或email至gameplay@netvigator.com
請註明[應徵製作助理]







遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

VOL.123目錄 2000年3月25日

隨書附送攻略別冊

決戰KESSEN決戰於關原之上

使用本書時之注意事項

1.因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。

2.閱讀時請與本書保持一定距離。

3.長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1~2小時休息10~15分鐘。

4.由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強烈震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。

5.請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、�水拭抹本書。

6.由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影像，大家可慳番啖氣。

為健康着想之注意事項

●請避免於疲倦或睡眠不足時閱讀本書。

●閱讀本書時請保持室內有足夠光線。

●有部份人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外，若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查(當然，生死與否和本刊無關)。

遊戲索引(以遊戲類型及筆順排序)

遊戲類型解說

ACT .... 動作遊戲
ARPG .... 動作角色扮演遊戲
AVG .... 冒險／文字冒險遊戲
ETC .... 電子小說／其他類型遊戲
FIG .... 對戰格鬥遊戲
PUZ .... 智力／方塊遊戲
RAC .... 賽車遊戲
RPG .... 角色扮演遊戲
SLG .... 模擬／育成／戰略遊戲
SOC .... 足球遊戲
SPT .... 體育運動遊戲
SRPG .... 戰略角色扮演遊戲
STG .... 射擊遊戲
TAB .... 桌上遊戲

攻略資訊港

GP 樂園

NOTES FROM EDITOR

相信大家看見這篇文章時，筆者已經不在香港，投身於大阪工作，接着還要到東京game show採訪……不說這些。相信大家應該是在考試期間，不過大家有沒有想過考完試後有玩甚麼呢？在3月底，有不少「正」GAME推出，如《DOA 2》、《KOF 99》、《鐵拳TT》、《MVC 2》……等等，真是玩也玩不完。從下期開始，即將會有新搞作，密切留意我們的廣告啊！！（MS）

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話／2380-2223 傳真／2866-2618
◆顧問編輯／JAMES WONG
◆執行編輯／福田Tobi K.、MS、赤目黑龍
◆編輯部／山寺良牙、MARKS、小璘、時雨、一輝、悟空、NEMESIS-T00、隨風
◆特約筆者／阜林三郎、露嘉、歐陽明
◆封面設計／JOAN、KAN
◆美術部／子濃、ANDY LEUNG、KAN、JOAN、SING
◆助理市場經理／CHRISTINE LAM
◆廣告部／ATUS NG 電話／2511-8208
◆電腦分色／EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING、TOMATO EXPRESS LTD.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址／新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址／九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座
電話／2720-8888

熱點新作



特派情報員：櫻樹
情報協力：gameplayers.com.hk

遊戲主機大亂鬥進入白熱化，Linux加入戰團，Indrema L600E發表！！！

繼Microsoft(微軟)的新主機X-BOX發表過後，另一家OS的開發商Linux也發表了另一台遊戲主機Indrema L600E。

暫時已知該主機的整體規格如下:



- 600MHz 處理器
- 64MB Memory
- 2/8/30/50 GB HARDDISK
- 100Mbps Ethernet port
- S-Video輸入輸出
- HD及SVGA輸出
- STEREO輸入輸出
- 4USB
- 紅外線感應器
- 專用鍵盤
- OpenGL、OpenStream對應
- 3D HW
- 支援MPEG2格式
- MP3/VOB
- 個人TV系統

另外這台新主機還會設有上網的功能，當然還可以收發電郵。不過她能否成功在市場上開拓新的生存空間，便要看看其他重要的因素，如價格及第三廠商的支持等。可惜到目前為止沒有太多有關的資訊，無法對這台新主機作出更深入評估。不過我們保證若有新的資料到手，一定會再為大定詳細分析。(gameplayers.com.hk)

PS 2獲得NIKKEI BP技術大獎

PLAYSTATION 2獲日本一間傳媒機構頒發本年度的技術大獎。《日本產經新聞》的科技部門BP社每年都會頒獎予該年度在科研及產品革新上作出貢獻的日本機構及商品。而今年的「評審委員賞」則由SONY的最新家用遊戲機PLAYSTATION 2獲得；原因是該產品在使用半導體技術上作出重大突破。

今年已經是該機構第十一年頒發同類型獎項；在之前的十年從未有家用遊戲主機獲得該項殊榮。(gameplayers.com.hk)

NikkeiBP

Dreamcast版的Quake III Arena，正進行開發的工作！！



網路對戰遊戲Quake III Arena，已經正式證實正在開發DC版本，而且進度十分之快。id Soft的發言人在一次訪問中，正式向外界宣佈已經開始了DC版Quake III Arena的開發工作。另外據製作人員透露，因為DC的開發環境與電腦十分相似，所以在移植方面可以說是毫無困難。而且DC是市面上惟一擁有上網功能的遊戲主機，因此在DC上開發Quake III Arena 絕對不會是一個錯誤的選擇。(gameplayers.com.hk)

來自美國電影公司的指控，SCE有被起訴的可能！

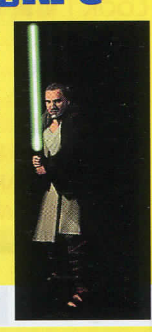
現在差不多全世界也知道PS2可以看大部份區碼的DVD。當然以用家的角度來看是一件再好不過的事，但是對PS2的開發商SCEI(Sony Computer Entertainment Inc.)而言，則是一件傷腦筋的事。多家美國的電影公司對SCEI的做法十分不滿，其原因是PS2可以看到非2區碼的DVD。雖然理論上可以說是SCEI也不是有意令PS2能夠看其他區碼的DVD，但在美國的多家電影公司表示，SCEI知道了PS2有這樣的問題還繼續售賣有問題的PS2，這樣是嚴重侵害知識產權。不過其實美國方面的有關指控也不無道理。舉例說，在美國已落畫的電影，其DVD版本可能會比戲院更早流入日本市面。這樣美國的電影在日本上畫後會受到一定程度的影響。所以據業界人士透露，SECI將會為是次的失誤作出大規模的補救行動，例如是免費提供DVD PLAYER的驅動程式，不過會否所有用家也願意呢？(gameplayers.com.hk)

『POWER SMASH』DC移植決定！！

近期在香港頗受觸目的街機網球遊戲『POWER SMASH』已決定移植到家用主機DC上。

據北美世嘉(SOA)消息公佈，在北美叫『VIRTUA TENNIS』的『POWER SMASH』將被移植成美版DC的家用軟體，並予計於今年7月發售。雖然今次只決定移植到美版DC，按照以往慣例，日版『POWER SMASH』的推出相信亦只是遲早問題。以NAOMI機板開發、在日本大受歡迎的『POWER SMASH』，一直長據日本各雜誌「最希望移植遊戲榜」的高位；例如在今期《週刊DREAMCAST MAGAZINE》的移植希望榜中，『POWER SMASH』就被日本機迷選為最希望移植遊戲的第8位。(gameplayers.com.hk)

以STARWARS為背景的網路RPG



LucasArts與Verant Interactive決定合作，開發以STARWARS為故事背景的網路RPG。十分受歡迎的網路RPG「EverQuest」便是由Verant Interactive所開發的，這遊戲可以說是多邊形冒險遊戲的佼佼者。如今這家公司與LucasArts合作開發網路RPG，實在是信心的保證。這消息實在是令一眾網路RPG迷及星戰迷萬分雀躍。另外，因為這遊戲只能在sony的相關網站「The Station」上玩，所以不排除是PS2的遊戲。因為在SONY的主機中，暫時只有PS2有上網的功能。(gameplayers.com.hk)

『SPIKEOUT』續集即將開發完成！

街機動作遊戲『SPIKEOUT』，其續集的開發已進入最後倒數階段。據開發商SEGA公佈，今次名為『SLASHOUT』的『SPIKEOUT』續篇，是以NAOMI機板開發，並已進入最後的開發階段。遊戲首批會在SEGA自設的遊樂場推出，及進行最後測試，預計於今夏前正式推出市場。(gameplayers.com.hk)

DC專用“沙鎚”圖片大公開

將於4月27日推出的音樂遊戲《SAMBA DE AMIGO》，其控制器“沙鎚”一直是機迷關注的周邊，現在這劃時代的高科技控制器正式向外界公開，這套由空間定位的技術開發的控制器，主要包括一對MARACAS(沙鎚)、BASE及一張地毯。沙鎚型控制器與業務用版本最大的分別，在於其重量及體積較少，另外控制器上還加上了兩顆按鈕，用來在MENU選項的機會很高。至於系統是如何確定沙鎚的位置，主要是依靠地毯頂的那一個長條型裝置，亦即是BASE。首先沙鎚會直接連線到BASE，而BASE處理好由沙鎚轉往的數據後，再轉往主機。不過到目前為止有關方面還未透露沙鎚這系統的詳細內容，例如沙鎚何以確定位置等等，不過無論如何，這控制系統的出現，也為業界帶來了一定的衝擊。(gameplayers.com.hk)

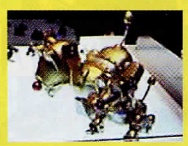




東京玩具展大量機器寵物展出

在剛過去的東京玩具展(Tokyo Toy Show 2000)的會場上，有大量的機器寵物展出。這次寵物展出不再是機器狗的天下了，除了之前的SEGA的機械狗、SONY的機械狗AIBO、Bandai的機器貓BN-1之外，還有多樣化的機器寵物展出，例如機器金魚、機器貓頭鷹、以及機器昆蟲等等，在Sony AIBO帶動之下，相信機器狗還是此市場的主流。由於SEGA的機器狗的市場反應非常好，所以SEGA決定在會場上再公佈開發另外兩種款式的機器狗，其中一種更可以對應電腦。(gameplayers.com.hk)







BIO HAZARD系列新作品情報

BIO HAZARD作品不經不覺已推出了三集，再加上早前DC版推出的《BIO HAZARD CODE：Veronica》、N64即將推出的《BIO HAZARD 0》、以及正在開發於PS2版的《BIO HAZARD 4》(暫稱)，合共已有6隻BIO HAZARD系列的作品，可見這隻恐怖冒險遊戲大受玩家的歡迎。相信各BIO迷最關注的還是新作品情報,首先是對應N64的《BIO HAZARD 0》，這隻以第一集的Rebbeca作為今作的主角，絕對是一眾Rebbeca迷不可錯過的作品之一。根據消息現正為今年夏天發售為目標而加緊製作當中，並會在即將開幕的春季東京Game Show展出此作品。而另一隻開發於PS2的《BIO HAZARD 4》(暫稱)，亦傳出開發順利的好消息，已正在研究將PS版第三集的角色放在PS2上，所以各玩家也可以安心等待。(gameplayers.com.hk)

《Final Fantasy VIII》的主題曲贏得了日本外語金曲獎

大受玩家歡迎的RPG遊戲《Final Fantasy VIII》的主題曲EYES ON ME贏得了本年度外語歌曲的最佳歌曲(song of the year)日本金曲獎。太空戰士系列遊戲銷量高已是人所皆知，而遊戲的主題曲亦因此而大受歡迎，再加上由港台紅星王菲主唱這一首主題曲，論歌手與及遊戲的受歡迎程度，單是在日本細碟的總銷量已高達40萬張，所以Eyes on Me得到日本本年度最佳外語歌曲可說是實至名歸。(gameplayers.com.hk)

「PlayOnline」最新情報: Square計劃於本年秋天進行測試計劃

Square董事阪口博信接受一本雜誌訪問時談及了Square在較早前發表有關PS2網上事業「PlayOnline」的計劃。阪口表示，本年秋季將會進行「PlayOnline」的測試計劃，並預訂今年春天正式投入服務，又表示使用「PlayOnline」服務的瀏覽軟件將會與「劇空間職業棒球」，「Final Fantasy X」以及「Type-S Driving Emotion 2 (暫稱)」等遊戲軟件一同發售。另外，由於瀏覽軟件資料並不大，所以用者可以藉由他們的個人電腦下載，而用者亦可以隨時下載軟件的最新版本，並為自已的瀏器的外觀圖像及背景設計進行個人化設定。阪口又表示，Sqaure的目標是吸納全世界1000萬至2000萬人成為「PlayOnline」的會員。費用方面，阪口表示會盡可能將所需的月費釐訂至一個較低水平，並以半談笑的口吻表示收費可能會低至280日圓(約港幣20元)。其實，按阪口所言，假如「PlayOnline」的固定會員能夠達到千萬人的話，幾百日圓的月費還是可能的，雖然假如要同時使用互聯網服務的話很可能需要另收費用。(gameplayers.com.hk)

《莎木2》又有新消息公佈

世嘉大作《莎木2》，目前雖然已經證實遊戲中主要故事將會發生在香港，但遊戲中的對話大多數仍會以日語形式進行，也可能會有小部份利用廣東話，而遊戲中的女主角，雖然是中國人但仍然會以日文為基礎，如果有留意我們的報導應該知道，日前世嘉表示將會完全利用DC的機能，製作出一個畫面上出現50人一起進行大格鬥的場面，而最新消息指在《莎木2》的遊戲中，遊戲的流程會出現更多不同的分支以平行劇情，使遊戲的結構更具立體感，增加玩者重玩的意慾，究竟DC機能還會多少的潛在能力呢？(gameplayers.com.hk)

MARVEL VS CAPCOM 2的網上對戰已經如箭在弦

MARVEL VS CAPCOM 2的網上對戰已經準備妥當了，而且還公佈了用戶登記方法和多種對戰模式，有無差別對戰，初心者專用對戰和可以搜索持定的人，例如朋友等等，只要知道他們的登記名稱或號碼便可，這樣真的非常方便，無論住得有幾遠，隨時可以在網上進行較量，真的希望香港的DC用戶快些可以享受網上服務的方便和樂趣。(櫻樹)

DC版《KOF99 EVOLUTION》再追加兩名新增角色



距離DC版《KOF99 EVOLUTION》的發售日不足一個星期，繼早前公佈在EXTRA STRIKER中有兩名新增角色，最近SNK又再次公佈多兩名新增角色。來自日本最新消息公佈,這兩名新增角色分別是《Real Bout餓狼傳說2》、《RealBout餓狼傳説SPECIAL~DOMINATED MIND~》中的「Alfred」、以及《METAL SLUG X》、《METAL SLUG2》中的「Fio」，相信一眾拳皇FANS都十分期待，究竟還有沒有其他人物登場呢？(gameplayers.com.hk)

美國世嘉將推出Dreamcast專用1.5M Cable Modem

美國世嘉公佈將會在北美推出DC專用的Cable Modem (利用有視電線網進行通信的硬件配備)。現時歐美版DC主機上標準配備的數據器傳送速度為56Kbps (日本版為33.6Kbps)，並使用一般的電話線作為連線媒介，由於較早前推出的PS2以及剛公佈的X-Box均會支援寬頻連線，今次世嘉的計劃，相信是希望能夠增強DC在連線遊戲市場中的競爭能力。使用了新的Cable Modem後， DC的連線速度將會大幅增至1.5Mbps，而新的數據器預計會於5月在美國舉行的「E3」中出展，正式發售期則為明年春天。(gameplayers.com.hk)

網上遊戲收買佬

由日GAME—EX開設了一個在網上自由買賣二手遊戲的網頁，機種除了有GB，N64，DC和PS遊戲之外，最新的PS2遊戲也有，每個遊戲也會有定價和二手價等各項資料給參考，只要登記成為會員後，只要有什麼一手或二手的遊戲想賣，或者有什麼遊戲想買，都可以在網上進行，非常方便，如果香港也有這樣方便的網站，相信會更多人玩正版遊戲。(櫻樹)

Dreamcast是否會支援DVD格式？

隨著PS2的推出，以及X-Box研發計劃的正式公佈，各界都相信次世代遊戲機將會以DVD格式為主導，世嘉DC在遊戲機市場上的佔有率亦因此而受到一定程度的壓力，美國世嘉市場總監Charles Bellfield在最近舉行的「遊戲開發者會議 (Game Developers Conference)」上接受傳媒訪問時被問及有關DC前景的問題，以及是否有計劃將DVD技術帶到DC上。Bellfield表示，現時世嘉並未有任何將DC加入DVD格式機能的計劃，原因之一是現時DC所使用的GD-ROM格式最大容量為1GB，這個容量對於現時大部份電視遊戲所需的資料容量已經足夠。另一個原因是世嘉現時所採取的低價政策，現時世嘉在北美的售價是199美元(約為1600港元)，大約為PS2售價的一半，Bellfield認為這個售價已經是一個極低的價錢，並表示這對於很多消費者而言已經有很大的吸引力，假如硬要將DVD媒介加到DC上，DC的售價將再不能夠維持於此一低水平。Bellfield補充說，將DC改為DVD格式並非完沒有可能，當DVD-ROM這一個媒介本身的價格下調至像現時GD-ROM的水平時，世嘉便會考慮將DVD媒介加到DC上，當然這純粹是一個假想性的情況，Bellfield也不認為有任何跡象顯示這個情況會在可見的將來發生呢。Bellfield又表示，PS2主機支援iLINK及USB技術，顯示新力本身並不希望PS2單單作為一部遊戲機而存在，而希望它成一部像電腦一樣有多種功能的家庭電器，從這個觀點看，PS2的對手並非DC而是一般的個人電腦，相反DC的主要銷售對像為一般的遊戲玩家，假如因為增加支援DVD格式而至這部遊戲機的售價需要定於200美元以上，實為不智之舉。(gameplayers.com.hk)

專業評壇

夏色劍術小町



PlayStation／NEC Interchannel／AVG／6800日圓

山寺良牙

就以遊戲題材、人物設計，以至音樂等各方面，《夏色劍術小町》可說是一隻不錯的作品，題材方面取材於劍道方面比較有新意，而人物的設計亦算不俗，而特別事件的畫面更特別用上高質素圖片十分有趣；不過最大問題就是遊戲中出現的劍術用語也頗多，加上遊戲進行時間頗長，令人有點沉悶的感覺。

評分：6分

隨風

一隻育成+戀愛的遊戲，為了在比賽中得勝而作出最後特訓。基本上這是一隻沒什麼特別的遊戲，不特別好，不特別差。不過對於一個沒什麼精神的人來說，就比較悶了。因為大部份時候都是以文字來交待劇情。唯一一點比較可取的，就是人設不錯，至少人模人樣。可是遊戲性就實在欠捧，真令人失望。

評分：5分

時雨

將冒險和育成遊戲二合為一，然後再加入戀愛要素，簡單說即是《心跳回憶劍道部版》。人物設定十分討好，系統設計也屬於合格水平，如果你是喜歡玩戀愛類遊戲的話則絕無問題，不過整個遊戲就是缺乏新鮮感，也沒有太多動畫作點綴，遊戲進行時稍嫌沈悶。

評分：6分

GUNBIRD2



Dreamcast／STG／CAPCOM／5800日圓

追跡者0

不愧為彩京，《GUNBIRD2》真是正得無話可說。除了完全移植外，遊戲更加入了大量原創要素如畫集及追加MORRIGAN等，而且MORRIGAN更非常好用。至於遊戲本身的難度依然非常可怕，單是一周目已經非常多彈。「幸好」二周目的進入條件非常苛刻，令各位不需受不大打擊。

評分：8分

MARKS

《GUNBIRD 2》不單得到完全的移植，而且又有進行過畫面修改的ORIGINAL MODE，雖然故事內容相同，但讓玩者在視角上卻得到另一種享受。由於遊戲得到完全移植，所以玩者可以得到街機的快感。不過筆者就覺得其上網功能只是DC的關係，而沒有實質的用途，可惜！可惜！

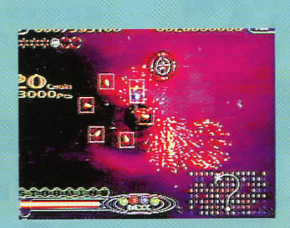
評分：6分

時雨

彩京的射擊遊戲系統本身已經非常成熟，論遊戲性是無用置疑的，這隻GUNBIRD也不例外。在移植到家用機後，為了配合一般玩家的能力，它設有了難易度的調整機能，可以說是相當體貼。不過始終用4:3電視來玩縱向射擊遊戲不太適合，而且新人MORRIGAN也沒有什麼特色，算是美中不足。

評分：7分

FANTAVISION



PlayStation 2／PUZ／SCE／5800日圓

追跡者0

一隻畫面質素和遊戲性皆高的遊戲，玩者需要用PUZ遊戲的玩法引爆煙花，的確非常特別。但實際玩又如何呢？每次只會有四枚煙花升上空中，所以如果要製造連鎖除了要有足夠的反應外，有時更要有一定運氣才可。遊戲最大的賣點可說是那非常華麗的REPLAY，絕對不容錯過。

評分：7分

MARKS

雖然SCE製作過很多不同玩法的智力遊戲，但這遊戲的概念真的令人無法想像，如何利用了煙花來玩智力遊戲，這是筆者所欣賞的地方，而且《FANTAVISION》是以煙花的題材，正好顯盡了PS2的光源效果，而不覺得有甚麼格格不入的現象。

評分：6分

時雨

單從畫面看，差點還以為它是PS2的DEMO，後來才知道它原來是PUZZLE遊戲！而且其內容更是非常深奧。當漫天都是煙花的時候，玩者不但要眼明還要手快。再玩得深入少許的話，研究連鎖的方法是少不免的，這時你已經玩到上癮了！這遊戲是PS2初期遊戲的黑馬，要注意。

評分：8分

聖戰士登霸

PlayStation／SRPG／BANDAI／485港元

追跡者0

由於自己也有玩《機戰》，所以自己頗期待這作品，結果總算沒有令我(太)失望。首先遊戲系統和《機戰》完全不同，因為玩者是要處理外交的(鬼叫主角是國王)，而開發新的奧拿機械亦要靠其他國家。戰鬥方法亦和《機戰》有別，時常要待機儲奧拿力。缺點是畫面較差。

評分：6分

IKI

老實說，本人對於《聖戰士》這作品一向沒甚興趣，故對此作也只抱觀望態度。但挾著《機戰》之名便姑且一試，豈料一試之下，本作亦非一無是處，除了畫面略較普通外，基本上此作也有中上的表現。特別是遊戲中收錄了原裝TV版的OP及ED歌曲更令遊戲取回不少分數！

評分：6分

Sakura Ki

聖戰士登霸這套動畫在日本有一定程度的人氣，但本港的不太受歡迎，但不代表不認識，只要有玩過機械人大戰的讀者一定會知，基本上這一隻遊戲也是同類型，但只有聖戰士的人物和機械，遊戲的故事不俗，分支也多，不是玩一次半次便可以玩完全部的版圖，但遊戲的操作實在很差，否則的話便能取得高分，如果喜歡這類型遊戲和聖戰士的話可以一試。

評分：7分

DEAD OR ALIVE 2

Dreamcast／FIG／TECMO／44.9美元

時雨

單是論遊戲的質素，這隻DC版可以說是近乎完美。畫面是完全移植，LOAD碟幾乎沒有，又有為數眾多的模式。雖然有時畫面會出現慢動作，但除非你是玩開街機，否則沒有太大的關係。如果要數它的缺點，相信是它沒有新服裝等隱藏要素吧！如果沒有朋友一起玩，很快就會覺得遊戲單調。

評分：9分

MARKS

好正！真的是完全地移植，而且LOAD GAME只需一次，令遊戲像街機一樣的進行，只不過在開始時會有少許「窒」機的情況。此外，由於是美版遊戲關係，令到遊戲沒有加入一些如新服飾、上網等新原素，而且3D格鬥居然沒有內設人物招表和教導性COMMON練習，這可算是遊戲中令人失望的地方。

評分：8分

Sakura Ki

這隻遊戲在街機推出時已經覺得畫面很好，操作方面也有一定的難度，而現在由NAOMI移植在美版DC上，感覺上難度減低了，而操作也比較容易，畫面和街機差不多，而且加入了Battle Team和練習等新模式，但是有些時候會很明顯有窒的感覺，但仍是DC用戶不能錯過的作品。

評分：9分

專業評壇

推介遊戲

極差遊戲

EAGLE ONE



PlayStation/ STG/ GLASS GHOST/美版

悟空

遊戲給筆者一種很慢的感覺，當中就算是F-16也沒有快的感覺，而且所有戰機都是能源制，就算從高空一直向下衝直到與地面相撞，只要能源還未扣盡戰機便會像乒乓球一樣彈起來，另外兩架戰機在空中相撞也只是震動一下便算，真不明白那些廠商為甚麼不能製造遊戲時加點真實性，是不是隨便推出一隻遊戲給玩家便算？

評分：5分

隨風

據筆者理解，這應該是一隻空戰GAME，不過筆者卻找不到可以戰鬥的敵人。也許它只是一隻可以發彈的駕駛飛機遊戲吧？而另一「特點」，就是它的獨特畫面了！筆者從沒看過起格的天空和地面呀！最吸引人的地方，就是它的墜機畫面了，不騙你，它的墜機畫面真的是份隻遊戲最吸引人的地方！總括而言，一隻如此「創新」的遊戲，都是不適合筆者這個老人家了。

評分：4分

山寺良牙

唔……真不知該用甚麼字詞去形容遊戲，說得不好聽的一點，類似MS的Flight Sim吧！（不是說你 MS）模擬性質方面相當之高，玩起來也需頗長的時間才能過版，而且很多時也不知敵人在何方？畫面更不用可說，若果是給我的話，倒不如去玩真實性沒這般強而較為刺激的Aero Dance F。

評分：4分

想見你 ~YOUR SMILES IN MY HREAT~



PlayStation/SLG/ KONAMI/6800日圓

隨風

初初看這隻GAME真不敢相信這是KONAMI出品，因為那些人設實在是很怪，不是說他醜，而且比例很差。不過玩玩下又覺得很好玩，讓人有相追玩下去的感覺。除了普通育成部份外，亦加了很多小遊戲，小遊戲亦很好玩。只不過LOAD碟時候太長而且常常要換碟，極之不便，是一大弊點。而遊戲太長，可說是優點亦可說是缺點。總括而言，在戀愛育成GAME中這只是一隻中庸之作，不玩也罷。

評分：6 分

Sakura Ki

筆者初時看到這遊戲的人設時，已經覺得為什麼同是KONAMI廠所出，心跳回憶系統會好那麼多，當時已經扣了少許分數，當遊戲推出了之後便更加失望，雖然遊戲用了4CD-ROM製作，除了追求女孩子的AVG部份之外，還加有人聲和很多類型的小遊戲，但是要經常換碟，大大減慢遊戲的進行速度，雖然其他畫面也不俗，可是仍覺得很沉悶。

評分：5分

山寺良牙

這個一再再而三延期的戀愛模擬遊戲，終於推出市面，不過始終與期待的不合符，人物設計尚算可以，而音樂亦不錯，系統方面則脫離一般戀愛遊戲的規範，以交談為主；不過她與今期所介紹的《夏色劍術小町》犯上同一的毛病，就是遊戲故事比較冗長和沉悶，在日本還可以，但對於香港這種生活節奏極度過份急速的社會來說，則有點兒……。

評分：5分

Rhythm Face



PlayStation/PUZ/ Asmik Ace Entertainment/4800日圓

Sakura Ki

現在音樂遊戲充斥市場，各廠都嘗試開發不同種類的音樂遊戲，這一個也是其中一個，遊戲的意念本來很好，跟隨拍子去砌有趣的抽象人面畫，但是不容易操作，只有一小段音樂和拍子，聽起來也不悅耳，但如果玩厭了千篇一律的跟著符號去打的音樂遊戲，這遊戲可以給玩者一點新鮮感。

評份：6分

隨風

一隻十分注重節奏感的遊戲，先記住對手打的音樂，再跟著節奏做出相同圖案。以音樂遊戲來畫畫這個構思挺新鮮，只不過對筆者來說，它不能穿稱為一隻音樂GAME，最多只能說是拍子GAME。因為玩的時候只有打拍子，沒有音樂聽。無論如何，這隻遊戲十分有創意，喜歡音樂遊戲的朋友不妨試試。

評分：5分

山寺良牙

以音樂遊戲類別來說，可說是頗有趣的遊戲，不過本人就厭音樂不太好聽，聽了數次後就覺得有點兒悶，不想再繼續聽下去了，餘下的便不想再寫下去了……。

評分：3分

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC



PlayStation／ACT／3DO／美版

追跡者0

原為電腦名作的它終於移植至PS上，遊戲的玩法比較特別，因為大部份系統也和RPG一樣。敵人雖然是UNDEAD，但防禦力不算強，所以普通攻擊也可應付。版圖上有不少陷阱，故此必須小心移動。PS版各方面的表現尚算不錯（除了畫面），唯一不滿是死後要在起點重新開始。

評分：5分

MARKS

由於是從電腦移植至PS，所以不能以畫面質素來評論。由於玩法是以《TOMB RI》那種視點來進行RPG，可以令沒有玩過電腦版的玩者感到一份新鮮感，而背景音樂又剛剛配合了遊戲進行時的環境，營造出一份令玩者緊張起來的氣氛。

評分：6分

山寺良牙

從電腦移植過來的動作式角色扮演遊戲，既然移植得過來PlayStation上的話，便可得知其知名度絕不可說笑；不過PlayStation始終是一部家用遊戲機，將電腦遊戲移植到此處的話，大家可想而之質素方面會變成怎樣的了。音樂方面雖然十分之適合主題，不過對於本人來說就有點……。

評分：4分

STAGE ROLLCAGE II



PlayStation/RAC/ PSYGNOSIS/美版

MARKS

這個遊戲的賽車不但過癮，而且在設計特別的賽道上行駛更顯出它那反轉後都可以繼續前進的特性。因為當中的跑車有這種設計，才令車款變得沒有改動過一樣，而且遊戲中的武器ICON含意實在太含糊了，令玩者不能即時明白武器的用處。

評分：5分

IKI

由於本人對於這類作品一向沒甚興趣，故對此作也只抱姑且一試的態度。但一試之下，卻發現本作亦非一無是處，除了畫面略較「一般貨色」外，基本上此作也有中上的表現。基本上，只要閣下喜歡「賽船／板仔」這玩意，那就大可一試這作品。

評分：6分

悟空

一隻充滿速度感的賽艇遊戲，遊戲中所使用賽艇的造型都非常之特別，看上去就像電影「星球大戰」中那些高速賽車一樣，兩者都是用尾部兩個巨型摩打令速度增加，但這些始終都是「艇仔」，在賽事中要經歷那麼重的撞擊，不知這些艇仔能否支持得住呢？真令人擔心。

評分：6分

專業評壇

PUZZLE BUBBLE 4



Dreamcast／PUZ／CYBERFRONT／3800日圓

追跡者0

無話可説，遊戲除了追加了上網功能及畫面比PS版漂亮外，它和PS版是沒有分別的，無論是模式甚至秘技也PS一模一樣。至於遊戲本身由於追加了不少新系統滑輪及連鎖，可説是四集中最好的一集。除非閣下沒有PS版，否則已經可以不理，即使它的售價很低。

評分：5分

隨風

一隻完成移植的作品，除了畫面精緻了之外，筆者完全不覺得它跟以前那PS上出那隻有什麼不同，不知道把PS那隻碟換到PS2去玩會不會有同樣的精緻呢？而內容跟PS那隻一樣，並沒有加多或減少的地方。如果家中只有DC，或者喜歡畫面、而又喜歡泡泡龍的朋友，這隻遊戲不買不可啊！

評分：6分

悟空

不經不覺《PUZZLE BUBBLE》已經出到系列的第四輯，但是玩法卻完全沒變，都是將不同顏色的波波射上去，遇有三個相同顏色的波波貼在一起時便會消失，這種玩法玩了四輯，筆者也覺得有點悶，幸好廠商始終也在遊戲中加點新元素，那不致令她的支持者失望。

評分：6分

THEME PARK WORLD



PlayStation／SLG／Bullfrog／5800日圓

追跡者0

又是移植自電腦名作，若説遊戲本身絕對沒有問題，可以媲美《SIMCITY》等同類遊戲，不過它是移植至已到極限PS上……得出來的結果和自己預計一樣，「爛」的多邊形隨處可見，LOAD碟時間十分之長，更要命是難度太低，賺錢太易。有電腦版的可以不理。

評分：4分

IKI

相信各位電腦迷也總不會未聽過《THEME PARK WORLD》這作品的「大名」罷！故此，當本人得悉此作將推出PS版時，也對此作也抱有很大寄望。但一試之下挾，本作卻是令不少FANS失望，首先畫面已較諸PC版遜色，而且更要命的是那可惡的LOAD碟時間！如閣下自問極有耐性，請不要錯過此作。

評分：6分

Sakura Ki

著名電腦遊戲THEME系統的作品，由電腦移植至PS，畫面方面不能有太大的要求，但此作的遊戲性不俗，但是難度稍低，因為要吸引人到你的公園並不太難，可能在這遊戲裡錢很容易賺，另外有一個致命的缺點是讀碟時間很慢，但是如果沒有電腦只有PS的話，是可以一試的，因為THEME的SLG遊戲在電腦很受歡迎的。

評分：6分

SPYRO × SPARKS tomdemo tours



PlayStation／ACT／SCE／414港元

追跡者0

恐龍仔又來了！雖然自己沒有玩上集，很難比較，但它的水準的確不俗。操作夠簡單，人物夠可愛，而且難度不算高，絕對適合初學者。迷你遊戲十分有趣，可説令遊戲多了點變化，而且仍對應PocketStation。可能因為它原是美版，看到人物説日文始終有點不慣，但並不影響其可玩性。

評分：6分

IKI

《SPYRO》這作品可算是PS動作遊戲的著名作品，故此，此作將推出續集也是理所當然的事，而在下亦對此作也抱有很大寄望。在本作中，廠商加入了不少MINI GAME，好處是令FANS有新鮮感，始終這類遊戲在畫面已難有甚麼大突破，倒不如加添新玩意來留住FANS！如閣下喜愛動作遊戲，請不要錯過此作。

評分：6分

悟空

樣貌趣怪可愛的SPYRO終於推出續集，今集畫面明顯比上集更細膩，角色動作變化更豐富，不過筆者覺得遊戲的難度比前集減低了少許，不過這可能是廠商為了遊戲能吸引更多年紀較輕凡小朋友，如果是這原因的話難永降低亦無可厚非。

評分：6分

HELL NIGHT



PlayStation/AVG/ATLUS/美版

悟空

一隻恐怖感十足的冒險遊戲，遊戲進行時那種一閃一閃的紅光、震撼的心跳聲，再加上震動手掣的感覺，就算畫面沒有甚麼怪物走出來也好，玩家都必會被這氣氛嚇得提心吊膽，而且遊戲是以第一身視點進行，令玩家的視點更為真實，愛挑戰膽色的朋友這遊戲筆者絕對推介！

評分：7分

MARKS

由於《HELL NIGHT》是以第一身視點來進行，而且加上主角的心跳聲，真的令氣氛變得非常緊張，但遊戲畫面質素卻跟不上氣氛那麼好，而且故事又交代得比較差，其評價真是一半一半。如果各位自認膽色過人的話，這遊戲將會是用來試試膽量的方法。

評分：5分

Sakura Ki

近這幾年遊戲界中，恐怖驚嚇的遊戲已成為主流遊戲一種，各大小廠商都紛紛開發這一類型的遊戲，而這遊戲也是其中一隻，內容可以説是類似BIOHAZARD，加入了心跳系統，當主角加速的時間太久便會心跳和減慢速度，怪物更容易追到主角，整體恐怖感足夠，但人設不漂亮。

評分：6分

COOL BOARDERS 4



PlayStation／SPT／UEP-SYSTEM／5800日圓

IKI

《COOL BOARDERS》系列一向也是PS的皇牌滑雪遊戲，但自DC版《COOL BOARDERS BURNNN》後，PS版的《COOL BOARDERS》作品也被指為「每況愈下」。論畫面，此作雖比不上DC版(這個當然)，但遊戲性卻似乎更高，至少那新追加的「EVENT選擇」已令遊戲變得不再單調，亦令遊戲變得更刺激。

評分：8分

時雨

作為同系列的第四隻作品，它的系統已經十分成熟，不論遊戲模式多選擇，而且操作性一流，要練習出一身好技術不難。不過也正是因為這個理由，遊戲內容方面則缺乏了驚喜，除了最後的一條賽道之外，其他賽道都非常普通，而且畫面質素已經到達了PS的極限。

評分：6分

Sakura Ki

筆者對滑雪板的遊戲並不太喜歡，覺得操作方面過於複雜，常常要記很多的按鈕，而且畫面也太過簡單，但這一隻卻例外，因為比起一般的滑雪遊戲無論在畫面和操作性方面都較好，很容易便能做出一些高難度的動作，而且比賽的型式和賽道也很多增加了遊戲性。

評分：7分

LOOK!編輯TALKING

無奈的隨風一

在編輯部有兩位同事要離開了，雖然並沒有相處太耐的時間，不過隨風還是覺得一起共事的時候十分快樂。祝福田及良牙一路順風，有空記得聯絡隨風呀！

另外，隨風有幾位朋友亦離開，有一位隨風更是因為他才接觸遊戲雜誌，現在他離開了真有點不捨。

可是隨風認識另一個人，去到邊間就畀邊間抄，好心佢與其到處混水摸魚，不如檢討一下自己，不要到處騙人吧！「小 x 子」，我不會忘記以前被你狠狠「扼」了一獲的！有空必加倍奉還！

這個世界為什麼總是這樣？應走的不走，不應走的卻走光了。在此祝朋友「漢杰」及「PIGULU」可以在新工作過得愉快。

最後一句：「「相信」是一種賭注，「相信」人的同時，亦有可能被人「出賣」。」

p.s今期是隨風第一次做攻略，如有不足之處請見諒。有興趣可以給隨風一些意見。kase_gpm@hotmail.com



玩DOA2玩得極痛快的時雨話：

今期好多嘢做，人手又不夠，非常辛苦(各位同事也辛苦了！)。不過好彩有DC版DOA2玩，才不致於太過苦悶。今期就不多寫了，打機打機……

MS踏上日本征戰之旅

今期我要前往日本做《BREATH OF FIRE IV》攻略，然後還要前往東京GAME SHOW採訪。下期再見！(時雨代筆)

追跡者０話

■今期情況比117期更糟……
■ 想不到自己忽然「發神經」做《GUNBIRD 2》的攻略……雖然只是做一周目(相信可以在家用版打爆二周目的人不會很多……)，但已經被它折磨得死去活來……
■ 就快可以玩《KOF 99》的PS及DC版了，究竟人用的KRIZALID會多強呢？
■ 繼Kain後，連Grant也真正爆機了。不過經多次試驗發電腦使用的他們除了攻擊力較弱和顏色不同了外，某些必殺技的性能其實已弱化(最明顯是對空技沒有無敵時間)，不過用他們挑戰所有Terry和Rock是不錯的選擇(對我來說)……
■ 繼《GAUZE~62045~》及大阪城演唱會後，連《妄想格外劇》也到手了，下一步相信是《楓~ if trans……~》，不知《GARDEN》、《ASH》、《蒼月》等正歌的MV會有甚麼有趣東西呢？
■ 雖然「行」了一點，但福田和山寺兩位前輩的確教了自己不少東西，在此要多謝兩位。

Say Sorry 的Sakura Ki

在下剛加入GAME PLAYERS這個大家庭，也想不到有什麼事可以和大家分享，可能因為工作太忙，根本沒有時間去想，當在下未加入遊戲編輯之前也是本刊的讀者，在一些編者話常看到編輯説這這樣那樣地忙，以為只是誇張的話，但是原來千真萬確，看到同事們埋頭苦幹，通宵趕稿的樣子，以前看遊戲介紹和攻略時看得很隨便，原來這是他們的心血，讓在下在這裡説聲對不起。

山寺兄要到日本讀書了，雖然和他並不熟稔，但在下也祝福他一帆風順。

MARKS 雙週談

• 筆者終於嘗試過甚麼是新奇士檸檬可樂，對於經常嘗試新小食和飲品的我來説，味道十分像方形的檸檬可樂糖，但那味道卻只有入口的剎那間，之後便立即變淡，一來不知道有甚麼是新東西，二來只是「學一半唔學一半」，真是……。
• 筆者最後期待的電腦遊戲—《DIABLO II》終於開始進行BETA TEST，雖然只有美國和加拿大人可以參加，但之後便會在世界各地的BATTLE.net SERVER進行同樣的測驗，筆者真的希望成為那1000人的其中一位，而且準時在7月前將遊戲推出。

生活在光明與黑暗之間的黑龍

一直以來，黑龍也以為自己和另一個自己對女性的要求過高，所以一直也找不到女朋友，而事實上，在這個多星期以來，黑龍和另一個自己開始發覺身邊的人令自己清醒過來，原來在這個世上仍有心目中的天使存在……

在本人的生命之中，黑龍可以説是代表著自己的黑暗面，亦是一個惡魔的化身，而另一個自己則是一個善良人，可是，現在的這個人已經被黑暗面所支配，所以，天使這個我來説極之遙遠的東西，縱然每天也可以看她，可是，這個自己也明白到自己已經成為了一隻魔鬼，所以沒有資格去喜歡這個像天使般的人，唯有每天也看著她，其實我這個人也慶幸在有生之年能夠遇上這樣的一個天使。始終，我這個人也是一個有自知的人，就好像一些老人家所講：「自己衰就好，唔好累人就得喇……」

如果這個「她」也喜歡這個人的話，那麼，就算短10年命也是值得的，而且我相信這個「她」是一個可以好好的醫治我這個人這4年來的傷口……

可是，世事又怎會盡如人意，但願可以夢想成真………………

IKI話「煩煩煩煩煩煩煩煩煩煩煩煩煩煩！！」

◆最近上學時的壓力竟愈來愈大，不知怎的，有時令我覺得寧可當一名「幽靈學生」好過‥‥(但我最近真係冇乜走過堂)
◆老實説，我可不想這樣‥‥，難道我們之間非戰不可嗎？
◆也許跟過去訣別真的會把回憶抹殺掉，不過這種回憶‥‥也未嘗是一件好事。
◆「岳、鄂間田野小人，例只養二男一女，過此輒殺之。尤諱養女，以故民間少女多鰥夫。初生輒以冷水浸殺，其父母亦不忍，率常閉目背向，以手按之水盆中， 呦X良久乃死。」所謂「螻蟻尚且偷生」，連嬰孩也懂的求生道理，為何成年人總是這麼自私、短視？
◆福田君及山寺良牙兄走了，在此除了祝福他們保重外，在下亦趁機多謝兩位，因為他們教饒了在下這位「未熟者」不少東西呢！(兩位也請加油吧！)

山寺良牙之臨別贈言…………http://www.geocities.co.jp/AnimeComic/2424

就這樣，
我在此處90期的生活就此閉幕。
回想起來，覺得每天只是在埋頭苦幹地工作。
總而言之，真慶幸沒有發生過甚麼大事而能夠辭職。
反正日本語能力試二級合格，日本語學校接受我入學申請，亦取得日本外務省的認可，沒有甚麼話想説了！
説起來，那個傳説結果沒有實現到，是真的、定還是假的，到最後也完全不知，究竟這樣的傳説會否永遠的相傳下去呢？定還是會隨著時間的流逝而逐漸消失呢？這個也不知道，結果就得由人們的想法以及時間去驗證。
不過，有一件的確是事實，就是我在此處90期的歷史，終於劃上終止符；亦特別向多位多年來支持本人的讀者與及和善的同事，致以深切的感謝。那麼，也許將來會在某處再度遇上我，就此話別，再見。
P.S：兩位，我從心中祝願妳們幸福快樂。

山寺良牙、最後の別れの一言……
こうして、
僕のゲームプレイヤーズ90号の間は幕を閉じた。
思えば、仕事にばかりしていたような気がするなぁ。
ともかく、何の事故もないのうちに離職できてよかった。
とりあえず日本語能力試験二級に合格だったし、日本語学校も受けたし、外務省も認可だし、何も言うことはないな。
そういえば、あの伝説は結局叶わなかった、それは本当なのか、嘘なのか、全然分からない、あんな伝説は永遠に続くなのか、それとも、時の流れでだんだん逝ってしまうのか…、それはよく分からない、結果は人の考えと時間の流れが次第。
但し、一つの事実が存在している、僕はゲームプレイヤーズ90号の間の歴史は、終止符を打った。それで、ここまで僕を支えてくれての読者と優しい同僚達に、心から感謝の気持ちを伝います。それでは、またどこかで逢います。さよなら。
追伸：お二人さん、幸せに成って下さい、僕の心より願います。







變成90% PIERROT FANS的福田君話——

◆原本想留待下期才講，不過若太遲才向大家公布，好像對支持自己的讀者帶點欺騙成份。當福田完成過手頭上的工作後，便要離開GPM這個已投身將近5年的大家庭了，老實講真是非常不捨得，只是始終想向另一個新環境挑戰，所以經過深思熟慮後才作出決定。至於要向各位同事説的多謝説話，還是留待下期才説吧。
■發現了人家的秘密，還要冷言嘲諷，真是要寫十個服字！
■近來攪搬屋的事情已令我頭頂出煙，真是十級煩！
■不知道買PC100、CYBER SHOT還是PCG-C1Xe好？家中的PCG-C1好像已經OUT OUT地。
■Hys@b的《WALLABY》越聽越有味道，Deg的《脈8-1/2 Convert》都好攪嘢。
■如果有興趣和筆者繼續聯絡的話，歡迎電郵至hystericb@hotmail.com給我，無論是甚麼話題我也樂意奉陪呢！
P.S.有很多「叻人」，又有料識嘢又多，講嘢都多多，串又串過人，不過有料又唔怕串嗰。只是，拆字後「叻人」就係解作「剩係識用『口』出『力』既人」，即係講嘢多多做嘢少少，專長是卸鑊，又或者最鍾意做騎牆派，完全沒有自己的立場只識吹水，吹到龍飛鳳舞繪影繪聲。例如「我與XX只是一面之緣」都可以變成「我和XX很相熟的」，奇哉怪也！





新城997 有腦事件簿

PCHandbook.com

の熱線遊戲流行榜

店舖提供最新資料！！ GPM 最新銷售榜

1st Metal Slug 2nd Mission



NGPC／ACT
■ SNK
3月9日
3980日圓

2nd GUN BIRD 2



Dreamcast／STG
■ CAPCOM
3月9日
5800日圓

3rd Virtual Cop 2



Dreamcast／STG
■ SEGA
3月2日
2800日圓

4th 機動戰士GUNDAM基力之野望～自護之系譜



PlayStation／SLG
■BANDAI
2月10日
6800日圓

5th Guitar Freak Append 2nd MIX



PlayStation／SLG
■KONAMI
2月24日
2800日圓

日本雜誌《FAMI通 PS》3月10・24日號，期待榜



排名	票數	遊戲名(製造商)
1	547	GRANDIA II (GAMEARTS)
2	502	SHENMU~莎木~二章 (SEGA)
3	474	櫻大戰3~巴里正在燃燒嗎？(SEGA)
4	333	ETERNAL ARCADIA (SEGA)
5	316	SNK VS.CAPCOM (CAPCOM)

熱線遊戲流行榜







1st	機動戰士Gundam 基力之野望~自護之系譜 (BANDAI)	129票
2nd	BIO HAZARD CODE: Veronica (CAPCOM)	87票
3rd	STRIDER飛龍1&2 (CAPCOM)	69票
4th	Sega GT Homologation Special (SEGA)	54票
5th	VIRTUAL COP 2 (SEGA)	48票
6th	波洛古羅斯物語2 (SCEI)	44票
7th	DEAD OF ALIVE 2 (TECMO)	37票
8th	NBA 2K (KONAMI)	36票
9th	RIDGE RACER V (NAMCO)	31票
10th	超鋼戰記 (CAPCOM)	28票

最期待的新作







1st	(PS)	超級機械人大戰 α (BANPRESTO)	118票
2nd	(PS)	FINAL FANTASY IX (SQUARE)	109票
3rd	(DC)	MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes (CAPCOM)	51票
4th	(DC)	The King of Fighters'99 EVOLUTION (SNK)	47票
5th	(PS2)	DEAD OF ALIVE (TECMO)	43票
6th	(DC)	SHENMU~莎木~二章 (SEGA)	40票
7th	(PS2)	鐵拳TAG TOURNAMENT (NAMCO)	39票
8th	(DC)	GRANDIA II (GAME ARTS)	37票
9th	(PS2)	GRAN TURISMO 2000 (SCEI)	32票
10th	(PS)	DRAGON QUEST VII (ENIX)	30票

最希望移植作品



1st	(AD)	Power Smash (SEGA)	104票
2nd	(AD)	VIRTUA NBA (SEGA)	68票
3rd	(N64)	超級機械人大戰64 (BANPRESTO)	59票
4th	(AD)	SPAWN (CAPCOM)	53票
5th	(PS)	FINAL FANTASY IX (SQUARE)	47票

遊戲誌雙週推介

OFFICIAL PRODUCT

MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes

Dreamcast/FIG /CAPCOM/3月30日/6800日圓

大受歡迎的《MARVEL VS. CAPCOM》終於在三月尾推出其續集，除了Dreamcast版之外，街機版亦會同時推出，來進一步實踐它們的互動功能，只可惜香港並沒有可以插入VMS的NAOMI機殼。遊戲方面，不但會增加很多上集沒有出現的人物，而且這更是CAPCOM首個對應網上格鬥的遊戲，對於將會有SERVER使用香港機迷來說，真是喜上加喜。



特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號

遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chicの堡3樓324-325號室

新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

熱線遊戲流行榜

第121期「熱線遊戲流行榜」抽獎得獎名單

《Final Fantasy》海報 2名

周俊傑 Z337XXX(？)
TAM WAI HANG Z879XXX(5)

《電腦戰記VIRTUAL ON ~ORATORIO TANGRAM~M.S.B.S Ver.5.45》海報 2名

林瀚文 Z343XXX(A)
SIN WAI TAT P024XXX(8)

Dreamcast遊戲宣傳海報 2名

陳鈞至 Z642XXX(8)
何家維 Z343XXX(9)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

今期獎品

《Final Fantasy》海報 2名
《NADESICO The Mission機動戰艦》海報 2名
《Gundam Mobile Suite Char's Counterattack》海報 2名

讀者留言壁

SIN WAI TAT：
PS2跌價很快，相信是機身問題多多所致。

曾嘉豪：
STREET FIGHTER EX 2 plus畫面不流暢，在PS2時的EX 3會不會流暢些？

Wu Tik Chi：
PS2的機能實在太好，但水貨價太高。PS2不是不可出口的嗎？但為何生果速銷以$6800出售？是水貨嗎？點運出口？

陳國楓：
PS2的SAVE CARD真的有問題，令我不見了R V的SAVE，慘呀！

郭振雄：
3月尾正是格鬥遊戲的天下，最後到底誰勝誰負呢？

李文添：
《Final Fantasy IX》的CG畫面真的很漂亮，究竟何時推出呢？

遊戲誌的回應

各位的話題依然是環繞著PS2，是因為PS2的SAVE CARD失憶事件，和PS2變成全區碼DVD機，多邊形起角等，而究竟生果速銷的PS2是行定水貨，只可以說現時所有在市面上可以購買的PS2都水貨。雖然EX 3畫面流暢，但會出現HANG機情況。另一方面的Dreamcast，現在已公布了將會在9月在香港設有SERVER，這個相信是香港機迷的天大消息。

GAME PLAYERの熱線遊戲流行榜表格

截止日期：2000年4月3日

姓名：＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿

身份證號碼/護照號碼：＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿ 聯絡電話：＿＿＿＿＿＿

最期待的新作(不限遊戲數目)

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿

最希望移植的作品：＿＿＿＿＿＿

讀者留言壁＿＿＿＿＿＿

可填寫有關任何遊戲的意見

熱線遊戲流行榜(截至3月2日)
(請在榜中選出最喜歡的三個遊戲)

□1.RAYMAN THE FANTASTIC HERO
□2.NBA 2K
□3.Twinkle Star Sprite
□4.VIGIRANTE 8~SECOND BATTLE~
□5.MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes
□6.THE TYPING OF THE DEAD~KEYBOAED MASTERS
□7.實況POWERFUL職業棒球DC
□8.The King Of Fighters '99 EVOLUTION
□9.古拉雲之鳥龍KAPITEL 4「邂逅」
□10.Winning Post 4 Program 2000
□11.RAYMAN MR. DARK之陷阱
□12.POWAPURO君POCKET 2
□13.POP'n Music GB
□14.學園BATTLE FREATURES
□15.TRICK BOARDER GP
□16.名偵探柯南 奇岩島秘寶傳說
□17.星之卡比64
□18.大刀(DAIKATANA)
□19.COTTON
□20.WORLD LEAGUE BASEBALL2000
□21.I.Q REMIX+
□22.GOLF PARADISE
□23.DRIVING EMOTION Type-S
□24.鐵拳 TAG TOURNAMENT
□25.DEAD OR ALIVE 2
□26.汽車GO!
□27.決定！HERO學園！！
□28.MONSTER FARM BATTLE CARD
□29.聖靈機RAIBLADE
□30.FIFA 2000 Europra League Soccer
□31.EVE ZERO
□32.Doki Doki Pretty League Lovely Star
□33.在遙遠的時空中
□34.RAYCRISIS
□35.FINAL FIGHT REVENGE
□36.MARCROSS~TRUE LOVE SONG~
□37.超級機械人大戰COMPACT 2第1部：地上激動篇
□38.燃燒吧！職業棒球ROOKIES
□39.機動戰士Gundam 基力之野望~自護之系譜
□40.BIO HAZARD CODE: Veronica
□41.STRIDER飛龍1&2
□42.Sega GT Homologation Special
□43.VIRTUAL COP 2
□44.波洛古羅斯物語2
□45.DEAD OF ALIVE 2
□46.NBA 2K
□47.RIDGE RACER V
□48.超鋼戰記
□49.其他：＿＿＿＿＿＿

優惠天國 COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至2000年4月7日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

PlayStation日版遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買下列遊戲

夏色劍術小町
基利之野望～自護之系譜
Jet！DE GO（JAL VER.）
Jet！DE GO（普通 VER.）
電車GO！PROESSIONAL
汽車GO！
聖靈機RAIBLADE
EVE ZERO
Angelique History
VALKYIRE PROFILE（初回限定版）



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

DREAMCAST美版遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買DC美版遊戲

DEAD OR ALIVE 2
SWORD OF THE BERSERK
ECW HARD CORE REVOLUTION
NHL 2K
NBA LIVE 2000
FIGHTING FORCE 2
RAINBOW SIX
AERO WING



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

WONDER SWAN機主必備！

憑券到本店可以特惠價＄248購買WONDER SWAN GAME《FINAL LAP》或以特惠價＄228購買WONDER SWAN GAME《線脳》



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

DREAMCAST日版遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買DC遊戲

THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION
MARVEL VS CAPCOM 2
NBA 2K
Twinkle Star Spirits
RAYMAN 2
AERO DANCING F
VIRTUA COP 2
Crazy Taxi
BIO HAZARD CODE：Veronica
東京巴士指南



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

PS2全線大優惠

憑券到本店選購PS2遊戲機主機可獲優惠

另

憑券到本店可以特惠價購買PS2遊戲

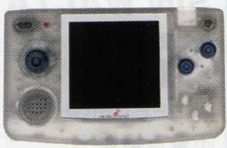
DRIVING EMOTION TYPE-S
鐵拳TAG TOURNAMENT
DEAD OR ALIVE 2
FANTAVISION
RIDGE RACER V
STREET FIGHTER EX 3
決戰
ETERNAL RING
A列車6
STEPPING SELECTION



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

NEOGEO POCKET優惠套餐

憑券到本店購買NEOGEO POCKET遊戲《月華之劍士》或《METAL SLUG 2nd MISSION》均可獲贈原裝手繩一條



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

PlayStation美版遊戲優惠

憑券選購下列遊戲可有精彩優惠：

SYPHON FILTER 2
GRAN TURISMO 2
TOMB RAIDER 4
RESIDENT EVIL（美版）
GRANDIA
CHOCOBO RACING
TACTICS ORGE
DRIVER
FINAL FANTASY VIII
PARASITE EVE
STAR OCEAN
ECHO NIGHT
KING FIELD SERIES
ARMORED CORE I II SERIES
LUNAR COMPLETE（限定版）



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

WONDER SWAN遊戲熱潮

憑券到店選購WONDER SWAN熱門遊戲

《超級機械人大戰COMPAT 2》
《CARD CAPTOR櫻》可獲贈精美海報
《SD GINDAM扭蛋戰記EPISODE I》
《由KISS開始》
《DIGIMON ADVENTURE》



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

DC新軚登場

憑券到本店可以特惠價＄388購買DC新軚（具波棍、震動及腳踏功能）



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

GAMEBOY遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買GameBoy遊戲

MACROSS 7
PUZZ BROL
POCKETMON PINBALL（美版）
FIFA 2000
瑪莉工作室（初回限定版附桌上時計）
艾莉工作室（初回限定版附桌上時計）
SWEET ANGEL
POCKET MONSTER（金、銀）
POKEMON YELLOW（美版）
DRAGON QUEST I II
聖劍傳說GB
龍珠Z悟空飛翔傳
CARD CAPTOR櫻
STREET FIGHTERS ALPHA



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

N64遊戲熱潮

憑券到店選購N64遊戲可有優惠：

RIDGE RACER 64
RESIDENT EVIL 2（美版）
WIN BACK（日、美版）
超級機械人大戰64
爆烈無敵BANGAIO
OGRE BATTLE 64
MARIO GOLF
MARIO PARTY
薩爾達傳說～時之洋笛
DRACULA惡魔城默示錄
NBA IN THE ZONE 2
STAR WARS EPISODE 1 RACER



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

DC新光線槍登場

憑券到本店可以特惠價＄198購買DC新光線槍（美版）或以特惠價＄260購買DC原裝KEYBOARD

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

優惠天國
COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至2000年4月7日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

昔日勁作大平賣！

憑券到本店可以特惠價＄388購買DC遊戲《VIRTUA COP 2》原裝GAME連光線槍




德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

PlayStation與你共渡千禧年

凡於本店購買PlayStation角色扮演遊戲1隻可獲印花1個

儲得印花2個可獲贈精美PlayStation專用記憶卡儲存簿1本
儲得印花3個更可獲贈超極精美2000年掛牆年曆1個
另
凡於本店購買PlayStation遊戲1隻可獲贈2000年記事本及2000年年曆咭1張



新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

想出街也打機要趁早

憑券到本店可以特惠價＄550購買Game Boy主機＋火牛＋手繩＋機套＋閃燈



新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

PS週邊產品大平賣！

憑券到本店可以特惠價＄50購買PS「前置式」金手指

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

無論到何處也可玩到你的心頭好

憑券到本店可以特惠價＄928購買PlayStation 9003主機

「附日版原裝震動手掣＋內置110～240V變壓火牛＋AV線＋保用証＋國際性電源線」
另加$100可獲送《ROCKMAN 6》



新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

Dreamcast低價保證

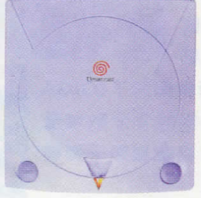
憑券到本店可以特惠價＄1220購買「Dreamcast行貨主機＋手掣＋變壓火牛＋AV線＋保用証」



新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

DC優惠套餐

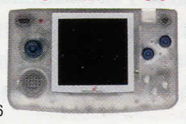
憑券到本店可以特惠價＄1480購買DC主機套餐：連主機＋火牛＋手掣＋《SEGA GT》GAME一隻（行貨有保養）



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

買NEOGEO POCKET有優惠

憑券到本店購買NEO GEO POCKET COLOR主機或任何NPC遊戲均可附送禮品一份（電話手繩）



新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

我的V.M.S.不夠位了！

憑券到本店可以以＄129購買Dreamcast用VMS或以$89購買震動Puyo Puyo。

另

憑券到本店購買Dreamcast遊戲，均會獲送V.M.S.電池2粒。



新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

N64優惠套餐

憑券到店選購N64遊戲可有優惠：

《超級機械人大戰64》（＄368）
《惡魔城默示錄外傳》（＄368）
《BIOHAZARD 2》（＄368）



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

優雅的天鵝永遠陪著你

憑券到本店可以優惠價$305購買手提遊戲機Wonder Swan

另

憑券到本店購買Wonder Swan遊戲，可獲贈禮品一份。

另有多種新款遊戲任君選擇！



新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

著名遊戲大放送

憑券到本店購買NEO GEO遊戲可獲稱心優惠

《Fetal Fury Special》	$59
《Aero Fighter 2》	$69
《THE KING OF FIGHTERS 99》	$2200
《餓狼MARK OF THE WOLVES》	$1800

另

憑券到本店可以優惠價購買各款著名Nintendo 64遊戲



新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

MARVEL VS CAPCOM 2最新情報發放

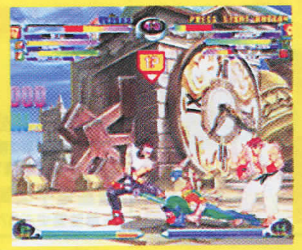


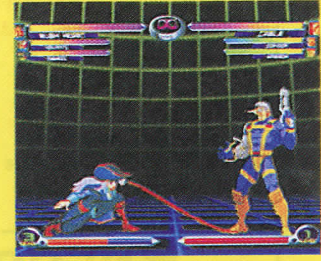
期待已久的《VS》系列最新作《MARVEL VS CAPCOM 2 New Age of Heroes》，原本預定DC版與街機版於3月23日同步登場，不過因為某些理由而要延期一個星期直到3月30日才發售，但這卻無損者玩家們對它的熱烈支持，現在就在這裏向大家介紹一下關於它的最新資料。

DC版的《MVC 2》遊戲模式合共有9種，分別是街機、對戰、訓練、選項、記憶咭、分數競賽、分數排名、隱藏角色和通信對戰，其中較特別的是訓練模式，玩者不但可自由練習特定角色還能夠儲取得隱藏人物用的分數，此外亦可透過分數排名將自己的成績登錄在關連網頁內，藉以和全國高手一比高下。另一方面，全部13款援護攻擊的特性現已公布，它們有發射遠程飛行道具用的射擊系、專門瞄準地面對手的地上攻擊系和能夠將敵人暫時鎖住的攻擊補助系等，詳情請參照以下列表。

援護攻擊種類介紹

種類	特性
射擊系	發射遠程飛行道具
地上攻擊系	在地上向對手展開攻擊
移動攻擊系	向前移動後攻擊
突進攻擊系	邊前進邊攻擊
對空攻擊系	向空中方向攻擊
變則攻擊系	在地上或空中作奇襲攻擊
投擲援護系	捉住對手後施以投擲
對空投系	捕捉半空中的對手
回復援護系	替同伴回復體力
能力援護系	替同伴短時間提升能力
攻擊補助系	一定時間內鎖住同伴
打上攻擊系	將對手打上半空
平均系	援護與反擊的特性不同





子彈橫飛 MARS MATRIX 極考閃避



CAPCOM近幾年來都有與其他公司進行合作企劃的經驗，當中以射擊作品為最顯著的例子，像DC版的《GUNBIRD 2》與彩京、街機版《GREAT魔法大作戰》與EIGHTING和《GIGA WING》與TAKUMI等，最近在AOU 2000展覽會裏CAPCOM披露了和TAKUMI的最新合作成果，那就是以火星作為遊戲背景的街機縱向射擊遊戲《MARS MATRIX》。此新作保留了《GIGA WING》的特色，同樣敵方會放出異常地多的子彈與及可取得能令分數增至數以兆計的經驗值立方體，簡言之算得上是該作的延續篇，喜歡這類子彈橫飛射擊遊戲的朋友就要留意它的確實推出日期了。

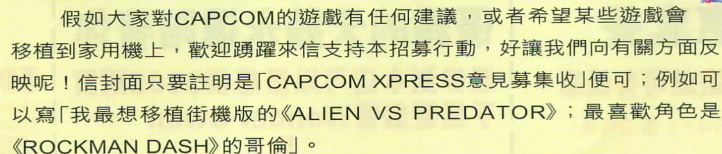






讀者意見大招募

假如大家對CAPCOM的遊戲有任何建議，或者希望某些遊戲會移植到家用機上，歡迎踴躍來信支持本招募行動，好讓我們向有關方面反映呢！信封面只要註明是「CAPCOM XPRESS意見募集收」便可；例如可以寫「我最想移植街機版的《ALIEN VS PREDATOR》；最喜歡角色是《ROCKMAN DASH》的哥倫」。



今期讀者來信

我最想移植《STRIDER飛龍2》到家用機，又希望《BREATH OF FIRE IV～不變的人》在PS 2上用DVD-ROM開發，更希望《BREATH OF FIRE～龍之戰士》、《BREATH OF FIRE II～使命之子》、《Final Fight 2》和《Demon's Blazon～魔界村紋章編》能移植到PS上。另外，CAPCOM要改良的地方由人設、聲優、Games的主題曲等也需要改善，例如CAPCOM一向人設樣貌不太美麗，最好請些有名氣的漫畫家改善下，例如後藤圭二、◆木通◆口香里、藤島康介和菅野博之等人便最適合，而聲優最好用平松晶子和今井由香。主題曲由森口博子唱便最好了，希望以上等人能和CAPCOM一起開發《BREATH OF FIRE IV～不變的人》便好了，更希望《Demon's Blazon～魔界村紋章編》快D開發新一集（續集）。最喜歡角色是《Final Fight》系列的MAKI，因為她有齊伊吹和不知火舞的優點，有型又美麗，所以希望MAKI可以在CAPCOM的新作中出現。

MAX上

編按：首先想說的是如你所願，《STRIDER飛龍2》已推出了PS版本，其移植度可謂相當之高，至於像《BREATH OF FIRE II》等舊作的復刻版編者都覺得有一定可能性，但估計在機迷聲音下《BOF II》重出江湖的機會理應不低。說到人設問題，其實這也只是觀點與角度的差異而矣，原因是隸屬於CAPCOM的安田朗也是憑《少年街霸》獲得好評，所以優劣與否很難一概而論。



SSC SUPPORTERS CLUB

在試玩會及有很多人寄信來問及怎樣才可成為SSC會員，及何處能索取申請表格。其實很簡單，只要填好申請表格，連同購買SNK其中一樣行貨產品的收據（如成為永久會員請同時連同支票或銀行收據），寄到SNK ASIA LIMITED便可，如欲索取申請表，請連同回郵信封寄到SNK ASIA LIMTED（九龍尖沙咀廣東道25號港威大廈一期807室），信封面請註明索取SSC會員申請表格。

Hi! 各位支持SNK原裝行貨的朋友，我們今週製作了一個Metal Slug 2nd Mission 與The Last Blade的廣告，這個廣告創意十足，更由我的同事客串演出，請各位留意及給我們一點點意見。

主持人：YURI



To SNK出色的戰士們:

He! He! 問題少年（即本人）今次亦上一大堆問題去探訪你喇!

A1）WHY DC隻KOF'99 EVOLUTION唔整特別版俾我哋訂？

A2） DC隻SNK VS CAPCOM妳哋係咪ONLY提供角色俾CAPCOM而其它淨係佢哋（CAPCOM）做？妳哋知唔知幾時出？

A3） 妳哋响GAMES書公怖售COOL COOL TOON係咩類型嘅GAME？又幾時出先!

A4） WHY NGPC隻KOFR3公怖至今，仍冇圖睇？佢用幾多MEGS？可以响3月-5月中推出嗎？

A5） NGPC最大容量係咪淨32MEGS？如否，有幾大？

A6） THE KING OF FIGHTERS KYO會有續集嗎？

A7） WHY YOU 响上期話雙KOF'99 EVOLUTION係200%完成度？

A8） DC and PS版KOF'99是否已進入最終測試階段？

A9） DC KOF'99 EVOLUTION 會唔會有啲嘢上網先取到？

A10） 係咪ONLY PS版KOF'99 至有VOICE GALLARY，ART GALLERY同COLOR EDIT？

SNK and BLUE MARY支持者
WILLIAM

William:

很多謝您的支持，希望日後每期都能解答您的問題。

A1）這個是日本總公司方面的安排，如大家都有這個希望，不妨寫信給我，我會向日本方面反映。

A2） 係，我哋只負責授權給CAPCOM方面開發及監修。CAPCOM方面決定幾時出，我哋亦未知。

A3） 我哋冇响GAMES書公佈COOL COOL TOON，現時只係响日本總公司網頁先有公佈，我哋會到3月底才會公佈。

A4） 請耐心等多一陣，我地ASIA同事都十分期待呀! 未知幾多MEGS! 3月出的機會就好微，希望於暑假前少少推出。

A5） 就現時的技術，係。

A6） 暫時未定，如大家期望，請寫信給我們反映。

A7） 有KOF'99街機版完全移植，加上全新人物EXTRA STRIKER，畫圖亦進化了，這不就是200%完成度!

A8） 相信到你睇到這回信時已推出發售中。

A9） 有關網上連線，DC KOF'99 EVOLUTION要NGP才可作網上對戰（現時就只有網上對戰），而其他網上通訊，現時我們未可公佈。

A10） 係。DC版未有以上資料公佈，現在只知道有SURVIVAL MODE。

4月份SNK主辦大賽預告

我們將於復活節期間舉行以下兩個比賽，現先給大家一個心理準備，好好努力練習，作好準備啊!

比賽日期：4月25日

地點：西九龍中心LEVEL 1

參加方法：請留意下期HYPER NEOGEO WORLD

NGPC版SNK VS. CAPCOM TAG BATTLE大賽

暫定遊戲規則:

1. 每位參加者必需選擇 "SNK" 人物及 "CAPCOM" 人物各一名對戰；
2. 遊戲以TAG MODE 進行，一局定勝負；
3. 參加者可以使用「My Character」對戰，但必須帶備自己的卡帶軟件；

*年齡及性別不限，歡迎參加。









GAROU 餓狼 MARK OF THE WOLVES 大賽

暫定遊戲規則:

1. 在3個回合內勝2個便勝出；
2. 比賽是用NEOGEO盒帶作比賽，參賽者可自攜控制桿參賽，而大會亦會為參賽者提供控制桿（A,B,C,D平排按鈕）；
3. 歡迎12歲或以上人仕參加，性別不限；

**主辦機構擁有最終決定權，參賽者不得異議。

#詳細及招募日期，請繼續留意各遊戲雜誌。

TEXT：赤目黑龍
資料提供：瑞華行



WONDER SWAN專頁





製造商：BANPRESTO
發售日期：3月30日
售價：4500日圓
記憶：32M ＋256K SRAM

3月可是一個讓新機種顯示一下實力的時機，不過，大家也不可以對手提遊戲機掉以輕心，因為在WONDERSWAN之上，便有一隻會令大家非常著迷的遊戲推出，這便是在3月30日推出的《超級機械人大戰 COMPACT 2 第1部：地上激動篇》。

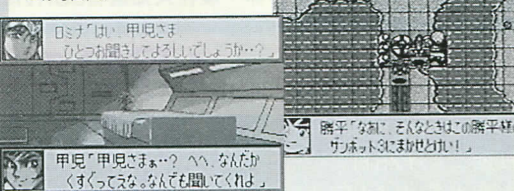
在之前其實也在本欄中講過這遊戲，當日是介紹新的機體「彈劾王」和「忍者戰士 飛影」。而今次便會在製作攻略之前為大家介紹一下遊戲的基本系統。

遊戲系統

其實在《超級機械人大戰 COMPACT 2 第1部：地上激動篇》之中，基本的遊戲系統是和《超級機械人大戰 COMPACT 1》是差不多的，不過在一些況之下是有所改動的。首先，便是遊戲之中的分歧點，因為今次是會將遊戲分3集推出，所以每一集的SAVE和選擇也會影響餘下來的集數的機體數目和人物，就如在這「第1部」之中，在一些情況下如果選擇將某一些機體送上宇宙的話，他便會失，而且只會在宇宙篇之中出現。

此外，今次的過版程況大致上和上一集差不多，就是在開始和完結的一部是固定的，而中間的話數則是完全自由選擇，不過，今次的變化更大，而且要集齊所有東西便要依一定次序，至於是甚麼次序，就要自己憑對機械人故事的認識去判斷了。





戰鬥系統

在戰鬥系統方面，和上一集便更加相同，而唯一不同的便是在戰鬥之中會有比較大的動作畫面出現，亦即係些「CUT IN」的場面，這是和彩色版本非常接近的表現手法，非常精采！



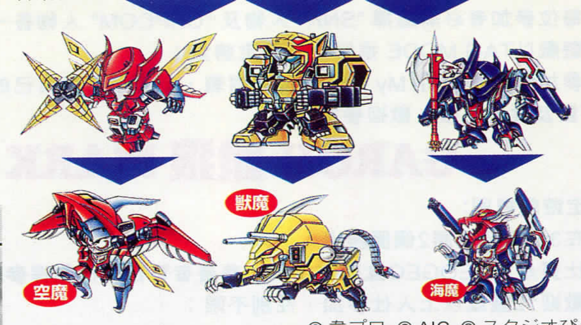




新角色

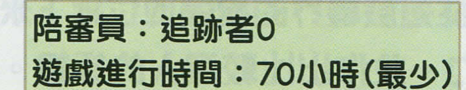
上次也和大家講過，不過今次又有新畫面益大家，看清楚吧！





遊戲終審庭

BIOHAZARD CODE : Veronica



《BIOHAZARD CODE：Veronica》(以下簡稱《BHCV》)絕對是DC在二月最受歡迎的作品，除了因為它是DC首隻《BIOHAZARD》(以下簡稱《BH》)外，其整體的水準比以往三集更佳！究竟這些改變得到甚麼效果呢？以下是我對這遊戲的少許意見。

畫面的改變

由於PS的機能的限制，在以往三集《BH》有很多地方未如理想，只是畫面已經可以看到。首先背景三集也是使用固定CG畫(即是佈景板乙塊)，視點因而只能在轉換場景時改變，《2》及《3》的人物和《1》相比多邊形數目明顯減少(無它的，這兩集在同一畫面中可以出現較多敵人)。在《BHCV》當然完全改善，背景改用不但改用全多邊形製作，而且質素非常之高。視點改為像《DINO CRISIS》般可隨著角色移動自動改變後，表面上好像有很大分別，實際上對玩者並沒有太大負面影響，更令取道具比以往容易了。雖然畫面在大幅強化之餘仍有少許「瑕疵」例如人物影子仍是圓形、無論有沒有光人物也會有影等等，但以整體的質素來說這些所謂的「瑕疵」實在微不足道，所以無需那麼執著。







■ 影子的問題未改善，但問題不大



■ 視點的改變

CG MOVIE數目減少

同樣因PS的機能問題，在《BH2》及《BH3》時常使用CG MOVIE表達EVENT，雖然CG MOVIE的質素甚高，但成本卻十分昂貴，故此這其實並不化算。由於DC機能較高，《BHCV》的CG MOVIE數目雖然明顯不及《BH2》及《BH3》，但改用REAL TIME RENDER處理EVENT的效果卻一點也不比CG MOVIE遜色，當然CG MOVIE的質素遠超《BH2》及《BH3》是理所當然的。





■ 兩者的分別不大

難度的改變

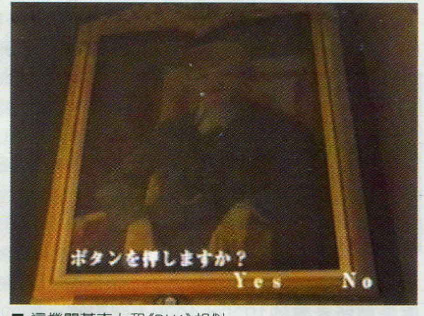
《BHCV》的難度的確十分高，如果將它和同樣十分困難的《BH3》相比又如何呢？。

首先敵人方面，在《BH3》中的敵人的確比以往霸道了不少，除了懂得行樓梯外，喪屍犬、獵殺者(β或γ)及追跡者這些身手敏捷的傢伙竟會在被擊中前避開砲彈(火箭砲照避！)，非常恐怖。《BHCV》又如何呢？如果以敏捷度來看比《BH3》遜色不少，除了獵殺者、喪屍犬及Tyrant(運輸機版)外全都十分緩慢(不論是嘍囉還是首領)，而且牠們雖然會行樓梯，但似乎不像《BH3》般會避彈。不過今集有不少原本向前射擊已可對付的敵人(例如喪屍犬及獵殺者)也要改用向下射擊，而且懂得即死攻擊的敵人亦增加，某些敵人的即死攻擊更是必定會成功的(最佳例子當然是Alexia第一形態)，故此兩著其實差別不大。



■ 敵人雖慢，但即死攻擊卻多了

除了殺敵外，我自己認為《BH》最大樂趣是解謎(機關)。不過愈玩愈容易發覺這些機關有點新意欠奉，因為這些謎的處理方法近乎每集也是先在某FILE或某地方取得線索，然後便以那方法處理。《BH3》將部份機關(通常是密碼鎖)的破解方法設定為隨機，故此尚算有點新意；但《BHCV》所有機關的破解方法仍是固定的，實在非常可惜。不過這並不代表《BHCV》所有機關也易應付，最後的即死機關除了有一定難度外，之前數集亦很少類似的機關。



■ 這機關基本上和《BH1》相似



■ 只有這裡有點難度

總結

總括來說，《BHCV》雖然仍有少許缺點，但始終是《BH》系列暫時最出色的作品，無論畫面、難度等也有非常高的水準，絕對是喜歡《BH》系列的DC機主不容錯過的作品。

遊戲誌突發組

TEXT：時雨

PlayStation 2 對手機種大剖析

PS2發售後，整個遊戲機業界的形勢並未因此而明朗化。相反，多部新的主機都已經蓄勢待發，準備將PS2從遊戲機界的龍頭地位扯下來。今期我們GPM會爲大家剖析一下這些次世代主機的實力，並作出比較深入的評論。



在最近的個多月來，正當整個遊戲機界都因為SONY的PS2發售而弄得鬧哄哄之際，電腦界的巨人MICROSOFT終於有所行動。她在3月10日於美國和日本同時公開這個名叫「X-BOX」的新遊戲機之詳情，結束了多個月來各方面的揣測。


■日本方面X-BOX的宣傳海報

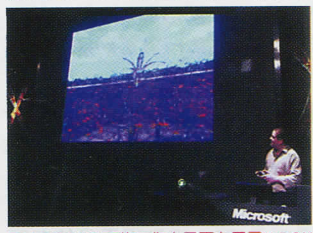
X-BOX的機能介紹

先讓我們簡單介紹一下X-BOX的硬件機能。一部遊戲機最講求的，當然是它的畫面處理能力(或者是多邊形處理能力)，而X-BOX在這方面可是說是傲視同群。首先，它採用了INTEL製的600MHz X86互換中央處理器(CPU)，和由NVIDIA開發的300MHz 3D圖像處理器「X-CHIP」。這兩者合起來的性能，可以在一秒內顯示三億個多邊形，這可以PS2多邊形機能的四倍！另外由於X-BOX會對應VGA映像輸出和高解像電視，它的最高解像度是前所未有的1920×1080！比現時一般的640×480多出很多。記憶體方面，X-BOX擁有64MB的RAM，並採用了統一管理的架構，即是說這64MB RAM包括了主記憶體、映像記憶體和音效記憶體於一身。這樣做有一個很大的優點，就是遊戲設計者可以隨意控制記憶體的用途，例如一些畫面華麗的遊戲，就可以用盡這些記憶體來載住大量的貼圖資料(提外話，PS2的貼圖可以用的記憶體只有4MB)。另一方面，X-BOX還擁有一個8GB的硬碟機作長期儲存之用，這將會是遊戲機的一個新嘗試。雖然有人說硬碟機有容易損壞的缺點，但亦不能否認硬碟機可以大大加快遊戲的運行速度，和確保了未來擴張的能力。除此之外，X-BOX也會採用8MB的MEMORY CARD，作為用家之間交換SAVE資料的手段。


■這個就是用作DEMO用的試作機，並不是實際的製品


■日本方面的發佈會場，由MICROSOFT硬件部門的副社長RICK TOMPSON公佈X-BOX的內容

在X-BOX的本體上，將會和DC一樣設有四個控制器插頭，容許多人對戰。雖然MICROSOFT沒有公佈控制器的規格，但一般相信它會使用專用的USB控制器。除此之外，X-BOX主機上還會有多一個USB插頭和一個PCMCIA咭插頭以供擴張之用(有關PCMCIA只是日本方面的消息，所有美國的報導都沒有提及)。



■MICROSOFT的工作人員正在展示X-BOX的超美麗畫面

X-BOX的遊戲軟件和PS2一樣，也是使用了DVD-ROM作為媒體，另外它也可以播放DVD影碟。不過和PS2不同的是X-BOX的DVD機能是完全內置的，即是說它本身已裝備有DVD DECODER，因此不需要使用驅動程式就能播放。

對抗PS2的最重要武器——網路機能

遊戲機也要有上網功能已經是大勢所趨，X-BOX當然也不例外，而它採用的接駁方式更是極之高速的100Mbps EHTERNET連接埠。雖然MICROSOFT方面仍未具體地公佈接駁的方法，但ETHERNET通常是用於有線電視，或者是公司的網路之上(LAN)，因此可以推測X-BOX將來一定會有寬頻上網的能力。但MICROSOFT表示即使是未有寬頻的家庭，仍可以利用普通的56K MODEM來上網。

不過大家千萬不要誤會X-BOX是一台NETWORK COMPUTER(網路電腦)，因為MICROSOFT明確表示X-BOX是一部真真正正的遊戲機，它不會有「INTERNET EXPLORER」等瀏覽器，也不會有「WORD」或「EXCEL」等實用軟件，一切都會是以遊戲為主。X-BOX的上網功能，主要會是利用於ONLINE GAME(線上遊戲)方面。

但到底誰會負責提供X-BOX的連線服務？這個問題的答案倒很簡單——當然是MICROSOFT自己罷！筆者相信由MSN做X-BOX的專用ISP的機會十分高，不過寬頻的部份也有可能是由WebTV(MICROSOFT的子公司)來負責也未定。


■美國方面會場則是由MICROSOFT主席蓋茨親自主持

和電腦遊戲不兼容

之前一直有謠傳稱由於X-BOX也是使用了WINDOWS 2000作OS(作業系統)，而且內裏的裝置也和PC同出一徹，因此它應該也可以玩電腦的遊戲。不過MICROSOFT已經表明，X-BOX並不是一台固定了規格的電腦，它的OS雖然是以WINDOWS 2000做基礎，而且也會使用DIRECT X 8.0，不過其詳細機能和真正的WINDOWS 2000是有差異的，因此兩者不會兼容。不過當然如果開發者想將PC的遊戲移植到X-BOX上將會非常容易。

另外一個謠傳，是MICROSOFT不會像SONY或SEGA般，向遊戲商收取出版遊戲的LICENSE(授權)費用，這點MICROSOFT也否認了。X-BOX的商業運作模式，將會和現有的遊戲機非常相似，開發商每生產一隻遊戲DVD，都要付出一定的金額予MICROSOFT(現時外界估計約是US$3／DISC，比PS或DC都要便宜)。因為單是售賣X-BOX的硬體並沒有錢賺，只有這樣做，MICROSOFT才能有利可圖。

遊戲誌突發組

發售日是明年秋天？！

相信大家最想知道的，是有關X-BOX的發售日期和價錢。根據MICROSOFT的公佈，X-BOX現正預定在2001年的秋天發售！而MICROSOFT更表示這發售是世界性的，因此美國和日本的發售日不會相隔太遠。至於X-BOX的價格，MICROSOFT只稱「X-BOX的價格將會非常有競爭力」，沒有透露實際的價錢。不過一般估計它的售價會在300美元左右。



■X-BOX的網頁也在數天前開幕。網址為：http://www.xbox.com

X-BOX的主要規格

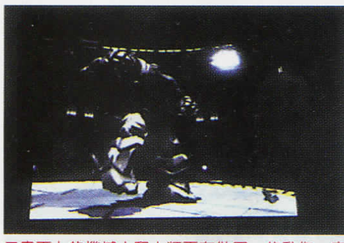
CPU：INTEL PENTIUM III TECHNOLOGY 600 MHz x86兼容CPU
顯示晶片：300MHz 3D顯示處理器 X-CHIP（MICROSOFT、NVIDIA共同開發）
記憶體：64MB RAM
音效：專用音效處理器
硬碟機：8GB硬碟機
DVD：4倍速DVD機連內置DVD影碟播放功能
I／O：4個遊戲控制器插頭
USB、PCMCIA插口（未確定）
AV輸出插頭
網路：100 Mbps ETHERNET
OS：專用OS（WINDOWS 2000 kernal）

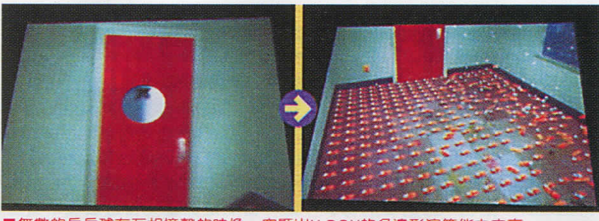
首度公開X-BOX超高質素的DEMO畫面！

在美日兩地的發佈會上，MICROSOFT都播放了一段由X-BOX試作機所做出的DEMO，以展示出X-BOX的實力給傳媒及業界人仕知道。這段DEMO雖然並不是實際遊戲的畫面，但從這段高解像、1秒60格的影像之中，我們大概可以想像到X-BOX的3D描繪性能實在非常優秀，當日在場內的人仕在看到後也不禁哄動起來。不只這樣，據MICROSOFT的人員表示，這段DEMO只用了X-BOX約10會左右的性能，到底實際出來的效果會是如何，實在令人期待萬分。


■利用X-BOX製造出煙花的映像


■這個水的CG和PS2公佈時使用的非常相似，解說者稱這是實習生花了一日多就能造出來的東西！


■畫面上的機械人和人類正在做同一的動作。它們的立體造形都非常圓滑


■無數的乒乓球在互相撞擊的映像，突顯出X-BOX的多邊形演算能力之高



■你能否相信畫面裏的植物是多邊形來的？

■留意這張書枱各種物件的影子

宣佈加入X-BOX的廠商眾多

到目前為止已知道正在開發的X-BOX遊戲都以《TONY HAWK'S PRO SKATER 2》和《READY 2 RUMBLE 2》等美版遊戲為主，但相信這不代表X-BOX就只會有美版遊戲推出，因為日本各大遊戲廠商如KONAMI、NAMCO、CAPCOM、KOEI和HUDSON已經表明會參入X-BOX。至於美國方面更是陣容鼎盛，計有ELECTRONIC ARTS、EIDOS、ACCLAIM、INFOGRAMES、ACTIVISION、TAKE-2 INTERACTIVE、UBI SOFT、THQ、SIERRA STUDIOS、LIONHEAD STUDIOS、MIDWAY、HASBRO INTERACTIVE、UNIVERSAL INTERACTIVE SYUDIOS、ROCKSTAR GAMES、FOX INTERACTIVE、TITUS和BUNGIE。


■KONAMI的社長上月景正也發表了他期待X-BOX推出之意見

可能大家已經留意到了，為什麼上面的名單中沒有MICROSOFT的「盟友」SEGA在內？原來MICROSOFT一直有想過推出一部X-BOX和DC可以兼容的機種。這部新主機是由SEGA和MICROSOFT兩邊共同開發，生產方面則打算交由SEGA來負責。不過MICROSOFT和SEGA這個合作計劃最後都是告吹，當中問題相信是出現在成本和LICENCE費用方面。到底SEGA和MICROSOFT是否因此而交惡則不得而知了。


■《READY 2 RUMBLE 2》在X-BOX上的畫面

評論：MICROSOFT推出家用遊戲機的用意

相信不少人對MICROSOFT加入遊戲機市場一事都會感到意外，因為由日本以外的廠商所生產的遊戲機，除了雅達利之外，並沒有一個成功的例子。而且現時在市場上，已經有PS（及PS2）、DC和N64等實力雄厚的機種，MICORSOFT要在當中殺出一條血路絕不是易事。當然MICORSOFT主席蓋茨也明白這點，但為何他仍堅決要加入這個市場呢？

其實X-BOX推出原因，大可以追溯到1990年代初期。當時蓋茨已經預算到在2000年左右，電視和其他周邊機器將會不斷進行數碼化，電影廣播也會被數碼化，加上有線電視和互聯網的普及率提高，電視本身遲早也會和電腦網路拉上關係。亦即是說電視在未來將不只是一部節目接收器，而是會成為類似現在個人電腦的情報終端機。到時網上購物，或者是視像電視等將會是極有潛力的產業，而MICROSOFT當然也不會放過這個市場。

不過要發展未來的電視產業，有一個問題必須首先解決，那就是電視的功能仍然非常落後。它現時除了是一座顯示器之外，並沒有其他用途，其他器材如錄影機、DVD、衛星電視接收器等，都是以各自獨立的方式和電視連接起來，大家互不相干。這樣一來，要發展複雜的網路服務將會非常困難。因此，蓋茨在1995年時，就已經提出要有一種可以將家中所有數碼器材和網路連接起來的中央管理裝置，蓋茨叫它做「SET-TOP BOX」，即是在整個家庭網路之中，位於最頂部的一個盒子，而這個盒子就是X-BOX。



■在會場內派發的單張上，清楚列出了X-BOX和PS2性能之比較。MICROSOFT的假想敵是誰已一目瞭然

在閱過以上的介紹後，大家是否發覺SET-TOP BOX的功能是不是很面善呢？對，你沒有想錯。因為這個SET-TOP BOX的理念，SONY比MICROSOFT走快了一步，率先利用PS2來實現了。

要將一台像SET-TOP BOX般像是可有可無的全新硬件推廣至各家庭中，最有效的方法，自然是將它和遊戲機合二為一。因為這樣一來，遊戲軟件的吸引力可以確保主機有一定的銷量，而且遊戲機的價錢便宜（因為可以用軟件商的LICENSE費用作補貼），一般人在購買時也較為容易。PS2在公佈時打正旗號說自己只是一部遊戲機，但其實這只是SONY的手段，他們背後的目標，是將PS2變成各位家裏的伺服器「HOME SERVER」，以求奪得比遊戲機市場大數十倍的「數碼情報產業」之領導地位。這和MICROSOFT的一直以來推廣「SET-TOP BOX」的目標豈不是完全一樣？

因此MICROSOFT加入遊戲機市場和PS2對抗，絕不是一場有勇無謀之戰，相反，是一場MICROSOFT根本無選擇權利，硬着頭皮也一定要出征之戰。

遊戲誌突發組

DOLPHIN (任天堂)

正當SONY的PS2和MICROSOFT的X-BOX都在積極將遊戲機發展成下世代的「HOME SERVER」的時候(或者是SET-TOP BOX，其實兩者內容並無分別)，過去的遊戲機霸主任天堂則聯同了松下電器和IBM，研製新一代的遊戲機，代號「DOLPHIN」。和SONY或MICROSOFT的想法有少許出入不同，任天堂將DOLPHIN定位為傳統的遊戲機，而不是一部綜合家庭娛樂裝備。它不能播放DVD影碟，雖然它也有上網的功能，但卻不會成為像PS2般的「HOME SERVER」，DOLPHIN將會是一部純粹提供低價格、高質素遊戲的主機。

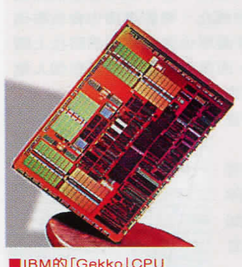

■在去年5月12日的DOLPHIN發佈會上，任天堂社長山內溥和松下電器的森下洋一社長握手，象徵了雙方的結盟

DOLPHIN 的機能一覽

在美國X-BOX發表會舉行的「GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2000」上，任天堂亦向業界人仕和傳媒發佈了「DOLPHIN」的最新硬體資料，任天堂的人員也直認這是為了牽制X-BOX發表而作出的行動。那麼DOLPHIN到底有什麼比X-BOX和PS2優秀之處？


■日本方面的DOLPHIN想像圖

先讓我們看看一部遊戲機中最重要的中央處理器CPU。DOLPHIN的心臟部份是採用了IBM以PowerPC為基礎的「Gekko」(即日文的「月光」)CPU，其運行速度是400MHz。根據資料，Gekko和PS2的EMOTION ENGINE一樣採用了銅製0.18微米回路的製作技術，這可是現今電腦界可以做到的極限，其速度之高是無用置疑。而且IBM也是全球唯一一間可以量產這種CPU的公司，因此間接地降低了製造成本。圖像晶片方面DOLPHIN則採用了由ArtX為DOLPHIN度身訂造的CGP(Custom Graphics Processor)，運行速度為200MHz。它可以在1秒內顯示2億個多邊形，並內置有由S3開發的6比1貼圖壓縮技術，讓遊戲設計者可以用更少的記憶體，但卻能製作出更美麗的多邊形貼圖。這顆圖像晶片將會由NEC負責生產。


■IBM的「Gekko」CPU

至於和CPU和圖像晶片同樣重要的記憶體方面，任天堂並沒有透露實際的容量，不過現時唯一知道的是它會使用高速的DRAM，和擁有達到每秒3.2GB的頻寬(BANDWIDTH)。記憶體的頻寬越高，資料由CPU傳送到圖像晶片，再顯示至畫面上所需的時間亦越短。而且從這個高速的頻寬所見，一般推測DOLPHIN的記憶體容量絕不會少，它可能有和X-BOX相同數量的RAM，即是64MB也說不定。

有關DOLPHIN音效方面所知的則比較少。暫時已任天堂方面已公佈的，是DOLPHIN的音效系統將由一間叫FACTOR 5的公司所設計，這套名為「MusyX Audio Tools」的系統可以讓遊戲設計者製作出媲美錄音室質素的互動音效，而且它不會佔用CPU太多資源。

之前也提過DOLPHIN是使用DVD作為儲存媒體的，這可是任天堂的主機之一大突破。因為任天堂社長在N64推出時，曾解釋過他堅持使用卡帶的原因。他認為卡帶有不易破損、LOADING速度快和不易被複製的優點(其實最重要的是卡帶一定要由任天堂自己生產，營利可以自己袋袋平安)，不過PS和SS的成功已經證明了任天堂這想法是不合時宜的。因此DOLPHIN今次會採用DVD作為遊戲的儲存媒體，而生產這個DVD-ROM的當然就是松下電器。另外，任天堂方面已表明DOLPHIN不會有DVD播映的機能，但這並不表示DOLPHIN不能播片，實際上它是內置了MPEG-2解碼器的，因此在遊戲內仍可以看到DVD質素的CG MOVIE，只是不能當普通DVD機使用而已。

價錢和發售日

DOLPHIN的發售日一直都是整個遊戲業界的話題，因為任天堂以往的「跳票」記錄實在多不勝數(最明顯的例子莫過於SFC的CD-ROM和最近的64DD)，因此當任天堂公佈DOLPHIN將在2000年末發售的時候，大家已經「睇死」它會延期。果然，最近任天堂美國分公司宣佈美國的DOLPHIN發售日將延至2001年的第二季。不過日本任天堂仍然表示DOLPHIN在2000年12月發售的計劃沒有改變。

至於人們另一關注的價錢問題，任天堂表明過DOLPHIN的售價將會維持在一部遊戲機應有的價錢，即是說它一定會比PS2或X-BOX便宜，更可能只是比DC貴一點。現時一般都推測DOLPHIN的售價將介乎15000至25000日圓之間。

將 DOLPHIN 和家電融合

松下電器和任天堂的合作不只是提供技術這麼簡單，它還打算將DOLPHIN的系統加進未來的DVD機當中，使之成為一台完整的數碼家庭電器。在現時的計劃中，松下打算推出兩台和DOLPHIN兼容的DVD機。第一部暫名為「融合機」，它基本上是將DVD機和DOLPHIN合二為一，然後再加上強化了的圖像機能，令DVD軟件可以提供電影以外的內容，例如使用了大量CG硬照而成的長篇劇等等；第二部的暫定名稱是「X-21」，在松下的構思中，它是一部手提的DVD機／DOLPHIN遊戲機／無線上網功能三合一的機種。不過由於這些技術都要一段長時間才會成熟，因此估計它的發售會在2003至2005年左右。

■在DOLPHIN的發佈會中，松下出開了其未來DVD機的構想圖


■融合機的想像圖



■X-21想像圖

DOLPHIN 的主要規格

CPU：IBM CUSTOM PROCESSER「Gekko」400MHz 採用0.18微米銅製回路(PowerPC technology)
顯示晶片：Custom Graphics Processor(與美國ArtX公司共同開發)
記憶體：3.2GB/SEC頻寬的高速DRAM
DVD：松下電器DVD碟機，配合強化了複製保護技術

評論：反抗軍VS帝國軍之戰

一直以來，任天堂(或者應該說是山內溥社長)都是以獨行獨斷的姿態行走江湖，所有主機都是由自己設計和生產，即使曾經有過和其他公司合作的計劃(例如和SONY合作的超任CD-ROM)，但最後都是告吹收場。那麼為什麼任天堂的新主機DOLPHIN竟然會大量採用其他公司的產品和設計？

首先大家要明白任天堂、松下和IBM聯盟當中的意義。在之前筆者也解釋過SONY推出PS2的目的有二，第一當然是繼續他在遊戲機市場的領導地位，第二是取得未來「HOME SERVER」、「數碼家電」市場的主導權。這對任天堂(遊戲機)和松下(家電)兩公司都是巨大的威脅，但他們想和SONY對抗時能力亦有所不足，因此任天堂和松下的結盟是絕對可以理解的。

那麼IBM又是因為什麼理由要加入「反SONY」的陣營？這是因為SONY推出PS2還有第三個目的，那就是進佔半導體市場的一席位。PS2使用的CPU「EMOTION ENGINE」是由SONY和東芝的合作生產的，而映像晶片「GRAPHICAL SYNTHESIZER」則是由SONY全資生產。SONY在這兩方面的投資高達一千二百億日圓，以生產一部遊戲機來說，這項投資也實在太過大

了。那麼SONY背後的目標是什麼？很明顯，SONY是想利用PS2以千萬計的高銷量，來達到半導體量產，減低生產的成本的目的。生產多了的晶片，SONY可以賣給其他電腦或家電廠商，進一步擴大市場佔有率。這樣的生意良機，SONY豈有放過的道理？

IBM作為世界數一數二的半導體生產商，對SONY這一行動當然不會坐視不理，因此它出手協助任天堂和松下絕對不是偶然。就是這樣，三間視SONY為共同敵人的公司就走在一起，開發DOLPHIN來對抗PS2。到底他們有沒有勝算？這場反抗軍VS帝國軍之戰又會誰勝誰負，大家拭目以待。

■ YOSHI、MARIO和IBM的LOGO 走在一起

GAME BOY ADVANCE (任天堂)

在PS2推出後，如果說現時一般玩家最期待的主機，應該非GAME BOY ADVANCE(以下簡稱GBA)莫屬。原因十分簡單，試想像手提機的畫面將會由十年前比紅白機更差的水準，一下子提升至SFC的級數！一部可以帶出街玩的SFC，不正是我們機迷的夢想嗎？

硬件機能

GB由於已是十年前的機種，因此雖然現時加進了彩色機能，其中央處理器仍然是極舊式的8 BIT Z80，簡直可以說是古董。但GBA就不同了，因為近年CPU不單止在速度上提升得極快，而且其體積和耗電量都變得極之小，造就了GBA在性能上能有巨大突破。GBA的CPU是一枚32bit，由一間專門研究高性能、低耗電量CPU的公司ARM所設計。這代表了GBA的運算能力比16bit的SFC還要好！



■日本的GBA想像圖

畫面質素是GBA最吸引人之處。GBA使用的顯示器和現行的GBC一樣，也是反射型的TFT液晶，不過它解像度是240×160，比舊GB的畫面160×144大了超過7成。另外，GBA的畫面比例是16：9，這可令遊戲戲出來的效果更接近一般的家用遊戲機。至於顏色方面，GBC可以在32000種顏色中同時顯示56色，而GBA則能在65535色中同時顯示511色，這種進步不禁叫人想起由FC進化至SFC時的人們的震撼。


■傳聞N64的「YOSHI ISLAND」也已經被移植到GBA上

至於大家所關注的3D機能方面，任天堂並沒有任何資料公開，只說GBA仍然會是以平面遊戲為主。不過有傳聞稱GBA的3D機能可以和SATURN媲美，另外亦有聽聞過GBA並沒有3D機能，所謂的3D其實只是像SFC的「F-ZERO」般的擬似3D效果。到底哪個才是真的現時我們無法知道。

GBA的另一特色，是它的外型由以前的縱向型，改為類似NEO-GEO POCKET的橫向型。這個可謂是必然的發展，因為不少人都投訴GB的按鈕排列太過擠迫，拿得不太舒服(尤其是以GB POCKET為甚)，而且那個16：9的畫面亦沒有可能放在一部縱向的主機上。那麼GBA的體積會不會因此增加？答案是否定的。根據任天堂的公佈，GBA的大小和重量都與GBC幾乎完全一樣，大家絕對可以放心。

至於操作方面，雖然任天堂沒有正式公佈，但網上盛傳GBA將會像SFC般有四個按鈕和LR掣。如果這點屬實，在未來GBA要移植SFC的經典名作也就容易得多。

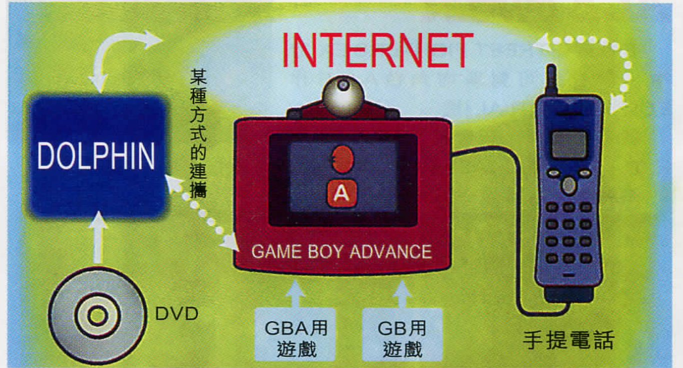
另外還有一點是不能不提的，就是GBA會兼容舊有GB和GBC的遊戲，所以大家以後只需擁有一部GBA，就可以享受GB十多年來推出過的所有軟件。

挑戰iMODE！GBA的上網機能

GBA除了是遊戲機外，也是一部可以上網的攜帶機器。任天堂在今年4月，就會推出一個可將GBC接出手提電話或PHS上網的周邊設備，這個裝置在GBA上也可以使用。預計在未來日本人只需要一部GBA和一部電話，就能隨時隨地上網接收E-MAIL、查看網頁甚至是通訊對戰。由於手提電話和GB在日本的普及遠較電腦為高，筆者相信這將會成為GBA的一大賣點。


■GB接駁了手提電話後的外表

雖然不是GBA的重點，但任天堂方面已公佈了在GBA上也會推出類似「POCKET CAMERA」的數碼相機，配合手提電話上網，這個數碼相機更可以當作視像電話，絕對是走在時代的尖端！



■在有了GBA後任天堂的未來預想圖

發售日和價錢

根據任天堂官方資料，GBA將在今年8月左右推出，不過歐美方面的發售日則是今年的聖誕節。價錢方面，一般估計GBA的售價只會貴現行的GBC少許，而且極有可能是在10000日圓以下。

GAME BOY ADVANCE的主要規格

CPU：32位元 ARM(記憶體內藏)
顯示器：2.9吋反射式TFT液晶
解像度：240×160，可在65535色中同時顯示511色
尺寸：135×80×25cm
重量：140g
電源：AA電池×2
電池壽命：20小時
軟件儲存媒體：卡帶
軟件：GAME BOY COLOR兼容

評論：GBA是任天堂鞏固勢力的一步

雖然DOLPHIN沒有提供上網機能，但這並不代表任天堂放棄了這個極具發展潛力的市場，因為它看準了SONY有一個從未踏足過的領域，那就是手提遊戲機了。任天堂在這方面可以說是毫無敵手，因為GAME BOY的普及率最高，又擁有大量遊戲軟件支援。如果能夠將GAME BOY和手提電話連接起來，任天堂就幾乎可以肯定能奪得日本流動情報業內的一席位。不過GAME BOY唯一的弱點，是它的機能較弱，應付不了未來高速網路的發展，因此即使現時GBC的銷量依然強勁，但仍有研製下一代手提機的需要，而得出來的結果就是GBA。

如果GBA的上網機能在市場上得到成功，對PS2來說也未嘗不是一種打擊。因為日本的通訊費用出名昂貴，年輕用家很難同時負擔多過一項的通訊支出，用PS2上網的需求也會因而減少。再者，GBA的人氣也可以帶動DOLPHIN的銷量上昇，這也會對PS2的前景有所影響。

TEXT：IKI

今期同你講埋隱藏人物！！

PS2	
製造商：CAPCOM／ARIKA	
發售日：2000年3月4日	售價：6800日圓
容量：CD-ROM	記憶：16 KB
4P／3D格鬥動作	



萬眾矚目的PS2終在3月4日發售了，在眾多的作品中，《STREET FIGHTERS EX 3》可算是其中一個較為注目的作品。上次我們已對遊戲的系統作出剖析，而今次我們則集中於介紹9名隱藏角色的對戰基礎知識。

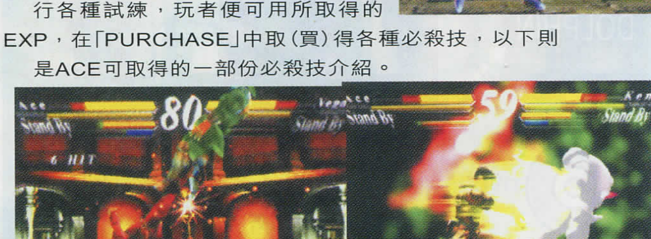






ACE的育成

在今集《STREET FIGHTERS EX 3》中，玩者是可對新增角色ACE作EDIT，透過「TRIAL」進行各種試練，玩者便可用所取得的EXP，在「PURCHASE」中取（買）得各種必殺技，以下則是ACE可取得的一部份必殺技介紹。



招名	指令	所須EXP
SLIDING ARROW	↓↘→＋K	100EXP
龍卷旋風腳	↓↙←＋K	100EXP
JUSTICE FIST	←↓↙＋P	100EXP
VOLTING KICK	→↘↓↙←＋K	100EXP
百裂腳	K連打	100EXP
FINAL PUNCH	PPP持續按後放手	100EXP
HEELING	↓↘→↓↘→＋P	200EXP
FAIRY GIFT	↓↘→↓↘→＋P	200EXP
RISING BUFFALO	←儲→←→＋P	200EXP
電刃波動拳	↓↘→↓↘→＋PPP	400EXP
ROLLING ATTACK	↓↘→＋P	125EXP
前方轉身	↓↙←＋P	125EXP
EXPLOSIVE	↓↘→＋P	125EXP
SHOT KICK	↓↙←＋K	125EXP
KANOSSA之屈辱	↓↙←＋K	125EXP
破岩掌	弱P＋中P	125EXP
千裂腳	↓↘→↓↘→＋K	250EXP
TRIPLE BREAK	↓↘→↓↘→＋K	250EXP
DOUBLE SOMERSAULT KICK	↓↘→↓↘→＋K	250EXP
C.F.A.B.	控捍2回轉＋PPP	500EXP
波動拳	↓↘→＋P	150EXP
AERAL DRILL PULS	空中↓↘→＋K	150EXP
飛燕蹴	↓↙←＋K	150EXP
SCREW PILE DRIVER	控捍1回轉＋P	150EXP
SONIC BOOM	←儲→＋P	150EXP
GIGA GLADIATOR	↓↙←↓↙←↓↘→＋P	300EXP
昇嵐	←↙↓↘→↓↘＋P	300EXP
KIRABEE ASARTO	↙儲↘↙↗＋K	300EXP
MASSIVE MISSILE	弱P • 弱K • →中P • 中K	300EXP
熱血波動拳	↓↘→↓↘→＋PPP	600EXP

TRIAL PART的EXP計法

在先前已提及，透過「TRIAL」進行各種試練，玩者可所取得不同數目的EXP，而「PURCHASE」中玩者便可以EXP取（買）得各種必殺技，留意第2次CLEAR問題所取得的EXP會有所不同。





題號	問題	初期EXP	2回目EXP	RANK
01	蹲下中P→蹲下中P	50	5	E
02	投技拆解	50	5	E
03	擋格跳躍攻擊後反擊	50	5	E
04	JUSTICE FIST→SUPER COMBO	50	5	E
05	HARD ATTACK→蹲下中P→必殺技	75	5	D
06	必殺技→SUPER COMBO→METERO COMBO	150	10	C
07	站立強K→SUPER COMBO	100	5	C
08	連續10回波動拳	150	15	C
09	20秒內把敵方全員擊倒	150	15	C
10	FINAL PUNCH造成85 DAMAGE以上	100	10	C
11	跳躍中K→蹲下中P→蹲下中P	150	10	C
12	跳躍強K→蹲下中P→必殺技→SUPER COMBO→METERO COMBO	200	10	C
13	跳躍強P→蹲下弱K→百裂腳→DOUBLE SOMERSAULT KICK	200	10	C
14	SOMERSAULT KICK→DOUBLE SOMERSAULT KICK	150	15	C
15	飛燕蹴→站立強K→千裂腳→昇嵐	200	10	B
16	AERAL DRILL PULS→蹲下弱K→SHOT KICK→跳躍強K	200	10	C
17	把堅固的敵人打倒	200	20	C
18	在10秒內把敵人擊倒	250	25	B
19	1秒內把敵方全員擊倒	200	10	C
20	守護女性	250	25	B
21	把全部衛星擊倒	300	15	A
22	投技→蹲下強K	100	10	D
23	METEOR COMBO x 3	400	15	A
24	站立強P→蹲下弱K→SUPER COMBO→METERO COMBO	300	15	A
25	跳躍強K→站立中P→SOMERSAULT KICK	250	25	B
26	荒行事→RISING BUFFALO	100	10	D
27	蹲下中K→EXPLOSIVE→GIGA GLADIATOR	250	15	A
28	SONIC BOOM→EXPLOSIVE→波動拳→GROUND TIGER CANNON→熱血波動拳	300	30	A
29	20秒內把敵方全員擊倒	300	30	A
30	把BOSS擊倒	400	40	A

戰術講座-「TAG COMBO」解析

今集《STREET FIGHTERS EX 3》中滿載了各種新元素，其中最為有趣的可算是這個「TAG COMBO」。

以下我們則會對「TAG COMBO」這系統作出剖析。



1)「TAG COMBO」的起點：CHANGE

在TAG CHARGE中只要有「STAND BY」的字樣，玩者便可切換場外的角色上場作戰，留意在替換PARTNER的同時，場外的角色是會慢慢回復一部份的體力；另外，利用發動「TAG COMBO」時的一瞬無敵時間，玩者是可作出攻擊(OFFENCE)或防守(DEFENCE)層面的戰術。



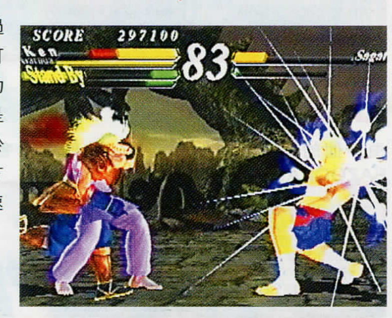
2) 攻擊 (OFFENCE)

在發動「TAG COMBO」時，玩者是可擁有一瞬的無敵時間，而此時替換上場的角色如擁有1 LV的SUPER COMBO GUAGE的話，便可連接剛才PARTNER所作的攻擊，繼而使出華麗的連技，其中最簡單的攻擊法則便是：通常技→(CANCEL)→CHANGE→通常技→必殺技／SUPER COMBO



3) 防守 (DEFENCE)

在對手攻擊的場合，透過「TAG COMBO」其實也是可以轉守為攻的，特別在發動「TAG COMBO」時，玩者是可擁有一瞬的無敵時間，於此空隙玩者是可「透」了對方的攻擊，之後只要以最快速度為替入的角色輸入指令，便可成功截擊對手的攻擊，甚至反守為攻了。



CANCEL的法則

CANCEL技從來是對戰中的勝利關鍵，由於今集《STREET FIGHTERS EX 3》中導入了多種新戰鬥系統，故CANCEL的法則亦因此衍生出更多模式，不再局限於以往「通常技→必殺技→SUPER COMBO→SUPER CANCEL→SUPER COMBO」這種獨沾一味的攻擊模式。基本上，今集的CANCEL法則可分為以下數類：

a) 通常技→必殺技→MOMENTARY COMBO→CHANGE→通常技‧‧‧‧
b) 通常技→必殺技→MOMENTARY COMBO→CRITICAL PARADE
c) 通常技→必殺技→HARD ATTACK→SUPER COMBO→METERO COMBO
d) 特殊技／不能CANCEL的通常技→CHANGE／CRITICAL PARADE
e) 特殊技／不能CANCEL的通常技→HARD ATTACK→SUPER COMBO→METERO COMBO













DEFAULT CHARACTER的隱藏技全公開

誠如上期所述，遊戲中的說明書其實並未能把所有登場人物的招式也收錄在內，故今期我們

將把基本登物人物的隱藏技及其相對MOMENTARY COMBO全公開。

(MOMENTARY COMBO：在必殺

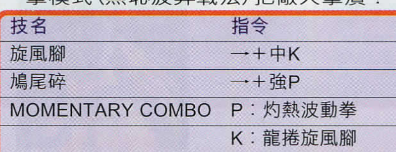
技將擊中的一瞬只要接下攻擊掣，角色便會使出攻擊掣的相應必殺技，故一定要準確地輸入

指令。但必須留意絕對不能以連打方式「博大霧」，同時亦須留意對方GUARD的距離。)

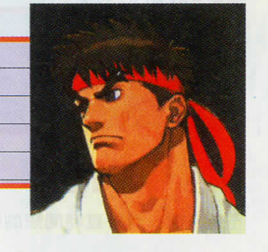
RYU

孤高的求道者。以波動拳牽制對手，然後在對手跳來時便以昇龍拳將之擊落，利用這黃金攻

擊模式(無恥波昇戰法)把敵人擊潰！



技名	指令
旋風腳	→＋中K
鳩尾碎	→＋強P
MOMENTARY COMBO	P：灼熱波動拳
	K：龍捲旋風腳



KEN

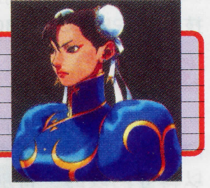
由於他的昇龍拳是以斜上方向打出，擁有較RYU廣範的攻擊範圍，故除對空外亦適合作連技
使用，如配合前方轉身後使出更具奇襲效果。



技名	指令
地獄風車	↓＋中P or 強P（空中投）
前方轉身	↓↙←＋P
MOMENTARY COMBO	P：前方轉身
	K：龍捲旋風腳

春麗

《街霸》系列元組級女角，攻擊力不俗，但她的最大武器是速度！在近身戰中，不妨多用鷹
爪腳來擾亂對手。

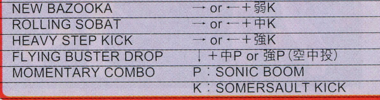


技名	指令
雙掌打	→＋中P
天空腳	→＋強K
鷹爪腳	空中↓＋中K
流星落	↓＋中P or 強P（空中投）
MOMENTARY COMBO	P：氣功拳
	K：飛燕蹴

GUILE

由於他的招式大部份儲氣系，故他是一名以守為攻的角色，新招NEW BAZOOKA的實用性極高。

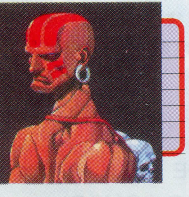




技名	指令
SPINNING BACK KNUCKLE	→＋強P
NEW BAZOOKA	→ or ←＋弱K
ROLLING SOBAT	→ or ←＋中K
HEAVY STEP KICK	→ or ←＋強K
FLYING BUSTER DROP	↓＋中P or 強P（空中投）
MOMENTARY COMBO	P：SONIC BOOM
	K：SOMERSAULT KICK

DHALSIM

手長腳長的角色，同時亦由於這關係，DHALSIM絕對是一名封位王，生人勿近‧‧‧‧



技名	指令
DRILL頭突	空中↓＋強P
DRILL KICK	空中↓＋K
YOGA TELEPOT（前方移動）	→↓↘＋PPP or KKK
YOGA TELEPOT（後方移動）	←↓↙＋PPP or KKK
YOGA CONTACT	↓↘→＋K後持續按K
MOMENTARY COMBO	P：YOGA FIRE
	K：YOGA BLAST

BLANKA

跳躍能力無出其右，利用此特點配合ROLLING ATTACK向敵人狂攻，把對手殺個措手不及。



技名	指令
ROCK CRASH	→＋中P
AMAZON RIVER RUN	↘＋強P
SURPRISES FORWARD	KKK
SURPRISES BACK	←KKK
MOMENTARY COMBO	P：AREAL ROLLING
	K：VERTICAL ROLLING

ZANGIEF

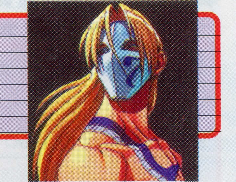
身為投技角色始祖的蘇聯佬，只要在近距離施展SCREW PILE DRIVER，對手立刻無所遁形！

技名	指令
FLYING BODY ATTACK	空中↓＋強P
STOMACH BLOCK	敵背後←＋弱P＋弱K
MOMENTARY COMBO	P：GLOWING FIST
	K：QUICK DOUBLE LARIAT

BALROG



以空中戰見稱的BALROG，由於其空中攻擊判定的距離夠長，只要在空中便是BALROG的天下！



技名	指令
WILD WIND SUPLEX	空中↓＋中P or 強P（空中投）
BACK SLASH	KKK
ATTACHING CLAW	→↓↘＋P
SPINNING ISRA DROP	SKY RED TELLER後←↙↓↘→＋P
MOMENTARY COMBO	P：SKY HIGH CLAW
	K：FLYING BARCELONA ATTACK

SAKURA

不用多說，以硬直時間短的弱春風腳迫對方擋格後，便可立刻作埋身攻擊！

技名	指令
A HA HA	控捍1回轉＋P（P or K）
MOMENTARY COMBO	P：　Z櫻拳
	K：春風腳

HOKUTO

以移動技及打擊技為主的HOKUTO，只要兩技交替使用便足以擾亂對手！

技名	指令
肘崩	→＋強P
刈蹴	→＋強K
流水	控捍1回轉＋P（投技）
掌擊破	肘激崩後→＋P（K）
振	振空擊 or 振腳擊後←＋P or K
MOMENTARY COMBO	P：振空擊
	K：振腳擊

HOKUTO（醒覺後）

醒覺後的HOKUTO，在各種技的性質有很大改變，絕對是脫胎換骨‧‧‧

技名	指令
肘崩	→＋強P
刈蹴	→＋強K
流水	控桿1回轉＋P
肘激崩	↓↘→＋P
掌燐擊	（肘激崩後）→＋P
振腳擊	↓↙←＋K
掌燐擊	↓↙←＋P
連昇激	↓↘→↓↘→＋P
氣連射	↓↙←↓↙←＋P
擊鳳技	↓↙←↓↙←＋K
連舞	弱P、弱P、→、弱K、弱P
天叫殺	↓↘→↓↘→＋KKK
MOMENTARY COMBO	P：振空擊
	K：振腳擊

SKULLOMANIA

身為正義使者，但他的招式卻又「陰濕」得很，其中SKULLO SLIDER是主力武器之一。

技名	指令
STEP IN UPPER	→＋中P
DANGEROUS HELL	→＋中K
SKULLO DASH（SKULLO TACKLE）	→→
SKULLO BACK轉	←←
SKULLO SPACE	空中↓＋中P or 中K（空中投）
MOMENTARY COMBO	P：SKULLO HEAD
	K：SKULLO SLIDER

D • DARK

這位冷酷的炸彈狂魔，最常用之技當然是EX-PROSIVE！



技名	指令
KNIFE NIGHT MARE	→＋中P
DEATH SPIN KICK	→＋中K
MOMENTARY COMBO	P：KILL BLADE
	K：EX-PROSIVE

JACK

全攻型角色，單是一招DASH STRAIGHT已極具奇襲效果！



技名	指令
UGLY FIST	→＋中P
SOCCER BALL KICK	←↙↓↘→＋K（P or K）
MOMENTARY COMBO	P：FEINT DASH
	K：DASH UPPER

SHARON

一名父以招式多變見稱的角色，單以HALF MOON KICK及GALE HAMMER PUNCH足以擊潰對手。



技名	指令
STEP COMBO PUNCH	→＋中P
STEP COMBO PUNCH	→＋中K
CRASH PUNCH	→＋強P
SLIDING SWIPPER	↘＋強K
FLYING NECK DROP	空中↓＋中P or 中K（空中投）
CRIMSON TELLER	控桿1回轉＋P
GALE HAMMER PUNCH	↓↘→＋P（追加入力：→＋P or ↙＋K or ↘＋K）
SOCCER BALL KICK	←↙↓↘→＋K（P or K）
MOMENTARY COMBO	P：GALE HAMMER PUNCH
	K：BERMUDA SYMPHONY

七瀨（NANASE）

動作敏捷，攻擊距離夠遠，以手上的三節棍把敵人擾亂。



技名	指令
踏肘崩	→＋中P
落膝激	空中↓＋中K
流水	控桿1回轉＋P
名月	彌生投棍技後PPP
有明	彌生投棍技後KKK（追加入力：↓↙←＋P）
MOMENTARY COMBO	P：天昇棍
	K：霞嵐

隱藏人物全技表

遊戲中的隱藏人物除了VEGA、GARUDA、SAGAT外，還有KAIRI、VULCANO ROSSO、PULLUM PURUNA、DARUN MISTER、SHADOW GEIST、AREA，以下則是他們的招表。

SAGAT

TIGER CARRY	近敵時弱P＋弱K（投技）
TIGER LAZY	近敵時←＋弱P＋弱K（投技）
TIGER BREAK	中P＋中K（HARD ATTACK）
TIGER FAKE	←↓↙＋P
TIGER SHOT	↓↘→＋P
GROUND TIGER SHOT	↓↘→＋K
TIGER BLOW	→↓↘＋P
TIGER CRASH	→↓↘＋K
TIGER CANNON	↓↘→↓↘→＋P
GROUND TIGER CANNON	↓↘→↓↘→＋K
TIGER RAID	↓↙←↓↙←＋K
TIGER GENOCIDE	↓↙←↓↙←＋P
TIGER STORM	↓↘→↓↘→＋PPP
MOMENTARY COMBO	P：TIGER SHOT
	K：GROUND TIGER SHOT

VEGA

DEADLY THROW	近敵時弱P＋弱K（投技）
DEADLY THROUGH	近敵時←＋弱P＋弱K（投技）
PSYCHO CRASH	中P＋中K（HARD ATTACK）
VEGA WARP（向前移動）	→↓↘＋PPP or KKK
VEGA WARP（向後移動）	←↓↙＋PPP or KKK
PSYCHO CRASHER	←儲→＋P
DOUBLE KNEE PRESS	←儲→＋K
HEAD PRESS	↓儲↑＋K
SOMERSAULT SKULL DIVER	HEAD PRESS後P
PSYCHO CANNON	←儲→←→＋P
KNEE PRESS NIGHTMARE	←儲→←→＋K
PYCHO BREAK SMASHER	←儲→←→＋PPP
MOMENTARY COMBO	P：PSYCHO CRASHER
	K：HEAD PRESS

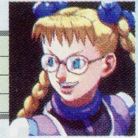
GARUDA

殺牙	近敵時弱P＋弱K（投技）
翔鬼	近敵時←＋弱P＋弱K（投技）
襲鬼	空中↓＋中P or 強P（空中投）
碎牙	中P＋中K（HARD ATTACK）
斬鬼	→＋強P
狂蛇	→＋強K
舞	→↓↘＋PPP
鬼斬	→↓↘＋P
豪牙	←↙↓↘→＋K
襲牙	↓↘→＋P
雷牙	→↓↘＋K
蛇斬	←↓↙＋P
嵐斬	←↓↙＋K
鬼燕舞	↓↙←↓↙←＋P
鬼燕翔	↓↘→↓↘→＋P
蒼魂彈	↓↙←↓↙←＋K
凶刃旋襲	↓↙←↓↙←＋KKK
凶刃旋襲（追加入力1）	↓↘→↓↘→＋K
凶刃旋襲（追加入力2）	空中↓↙←↓↙←＋P
MOMENTARY COMBO	P：鬼斬
	K：雷牙

SHADOW GEIST

DEATH STAND	近敵時弱P＋弱K（投技）
DEATH SPACE	空中↓＋中P or 強P（空中投）
DEATH FLIP	中P＋中K（HARD ATTACK）
STEP IN UPPER	→＋中P
DEATH HEEL	→＋中K
DEATH ESCAPE	←←
DEATH CRASHER	↓↘→＋P
DEATH BREAK	↓↘→＋K
DEATH PRESS	空中←↓↙＋K
DEATH SWORD KICK	空中↓↘→＋K
DEATH SOMER	空中↓↙←＋K
SUPER DEATH CRASHER	↓↘→↓↘→＋K（可在空中使用）
DEATH GABAMENTO	↓↘→↓↘→＋P
DEATH DREAM（地上）	弱P • 弱P • →弱K • 強P
DEATH DREAM（空中）	空中控桿2回轉＋P
DEATH ENERGY	↓↙←↓↙←＋K
SUPER DEATH ENERGY	↓↙←↓↙←＋PPP
MOMENTARY COMBO	P：DEATH CRASHER
	K：DEATH PRESS

AREA



TRANS MISSION	近敵時弱P＋弱K（投技）
OCR	近敵時←＋弱P＋弱K（投技）
HARD CRASH	中P＋中K（HARD ATTACK）
JOB STEP	→＋中K
PULL DOWN LEG	→＋強K
SHIFT CLUB STRAIGHT	→＋強P
SHIFT STAMP PUNCH	↘＋中P
SHIFT CLUB UPPER	↘＋強P
HEAD CRASH	空中↓＋強P
ALTERNATIVE CATCH	→↘↓↙←＋K（追加入力→ or ←＋K）
EMUNATOR	←↓↙＋P
RESERVE GEAR	EMUNATOR受到波動拳後↓↙←＋P
HAMMING RUSH	↓↘→＋P
JACKSON KICK	↓↘→＋K
POP UP KNEE	JACKSON KICK後→＋弱K
PARTITION BREAK	JACKSON KICK後→＋中K
PULL DOWN HEEL	JACKSON KICK後→＋強K
UPLOAD	空中PPP
DOWNLOAD	PPP後放手
GREAT CANCER	↓↘→↓↘→＋P（可在空中使用）
FIVE STAR RAID	↓↘→↓↘→＋K
FINAL CANCER	↓↙←↓↙←＋PPP
MOMENTARY COMBO	P：HAMMING RUSH
	K：ALTERNATIVE CATCH

KAIRI

胸打摑	近敵時弱P＋弱K（投技）
裡地獄車	近敵時←＋弱P＋弱K（投技）
武蹴	中P＋中K（HARD ATTACK）
龍武	→＋中K
電刃腳	空中↓＋中K or 強K
滅空斬擊	←↓↙＋P
魔龍裂光	→↓↘＋P
神氣發動	↓↘→＋P
魍魎渦旋	↓↙←＋K（追加入力←＋K）
神鬼發動改	空中↓↘→↓↘→＋P
豺狼兇手	↓↙←↓↙←＋P
雅龍滅蹴	空中↓↘→↓↘→＋K
凶邪連舞	弱P • 弱P • →弱K • 強P
瘴鬼發動	↓↘→↓↘→＋PPP
MOMENTARY COMBO	P：神氣發動
	K：魍魎渦旋

PULLUM PURNA

ODIN'S FOOT	近敵時弱P＋弱K（投技）
NECK FACTOR	近敵時←＋弱P＋弱K（投技）
DANCE WIND	空中↓＋中P or 強P
ARAKULU ANKLE	中P＋中K（HARD ATTACK）
ARAKULU LIST	→＋中P
ARAKULU LIST（空中）	空中↓＋中P
REVERSE ANKLE	空中←＋中K
DRILL PULS	↓↘→＋K（可在空中使用）
PULLUM KICK	→↓↘＋K
TELELU KICK	↓↙←＋K
FEMINA WIND	空中↓↙←＋P
PURAEKU RAMU	↓↙←↓↙←＋K
LESUALU KANA	↓↘→↓↘→＋K
KIND WIND	空中↓↙←↓↙←＋P
GURADUSU PEARL	↓↘→↓↘→＋PPP
MOMENTARY COMBO	P：FEMINA WIND
	K：DRILL PULS（可在空中使用）

DARUN MISTER

BACK DROP	近敵時弱P＋弱K（投技）
GERMAN SUPLEX	近敵時←＋弱P＋弱K（投技）
GHANZIS DDT	空中↓＋中P or 強P
GHANZIS CHOP	中P＋中K（HARD ATTACK）
LARIAT	↓↘→＋P
GHANZIS DDT	→↓↘＋K
DARUN CATCH	←↓↙＋P
大覺	PPP
成就	大覺HIT中後KKK
BLUFMA BOMB	控桿1回轉＋P
INDRA橋	控桿1回轉＋K
INDRA～橋	↓↙←↓↙←＋K
超絕鬼神BOMB	控桿2回轉＋P
G.O.D.	控桿1回轉＋PPP
MOMENTARY COMBO	P：LARIAT
	K：GHANZIS DDT

VULCANO ROSSO

DIGESTY VO	近敵時弱P＋弱K（投技）
LESS PRESSO	中P＋中K（HARD ATTACK）
EORU之翼	PPP
ETNA MOUNTAIN之怒	PPP後 • K
RECARO	KKK
火走	↓↘→＋K
VRUKANUSU	↓↙←＋P
KANOSSA之屈辱	↓↙←＋K
VEZUVIO之怒	↓↘→＋P（追加→＋P or →＋K）
嘆息之橋	↓↘→↓↘→＋P
比薩之斜落	↓↙←↓↙←＋P
ACCELERANDO	↓↙←↓↙←＋K
四景	↓↘→↓↘→＋KKK
MOMENTARY COMBO	P：EORU之翼
	K：火走

在家中放煙花！

PS2	
製造商：SCE	售價：5800日圓
發售日：發售中	容量：CD-ROM
記憶：約300以上~約3000KB以上	
1P／PUZ／MEM	



■ 這是OP

上期也有介紹這隻另類PUZZLE GAME，現在大家終於可以在家中放煙花了。由於煙花並不是鎖定後便可立刻引爆的，玩者必須鎖定三個或以上的同色煙花才可引爆，故此必須有一定的反應及良好的觀察力才可製造連鎖取得更高的分數。遊戲除了煙花爆發場面十分美麗外，場景本身也十分細緻，絕對可顯出PS2的實力。各位PS2機主不妨一玩。

遊戲玩法

玩法十分簡單，只要按ANALOG方向掣瞄準器便會出現一條照準線，線和煙花重疊時按×便可鎖定，當鎖定三個或以上相同顏色的煙花便可按○引爆。若果煙花消失前仍未引爆便會扣去左下方的能量計，能量扣盡便會GAME OVER。由於這遊戲不設CONTINUE，若果玩者沒有PS2記憶卡的話當GAME OVER後便要由第一版開始玩了。

連鎖(CHAIN)的方法



既然是PUZZLE GAME，這遊戲當然會有連鎖這東西了。遊戲中設有兩種連鎖，一般的連鎖只要在一組(三個或以上)同色煙花爆發後兩秒之內令另一組煙花便會成立，難度並不算高。至於另一種連鎖DAISY CHAIN，原來鎖定三個或以上的同色煙花時是可以鎖定其他顏色的煙花，將它們引爆便是DAISY CHAIN，由於每次只會有四個煙花升上去所以會有一定難度。

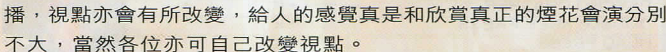
道具的用途



升上來的有時不只煙花，還有道具。只要有一組已鎖定的煙花時再將道具鎖定(數量不限)，然後只要將它們引爆便會得到道具。其中取得星型道具會令下方能量計上方增加一個英文字，集齊「STARMINE」便會進入STARMINE這個獎分版，STARMINE出現的煙花最多只有兩種顏色(通常只有一種)，所以絕對可以在短暫的時間內取得極高的分數及回復能量。

其他模式介紹

REPLAY

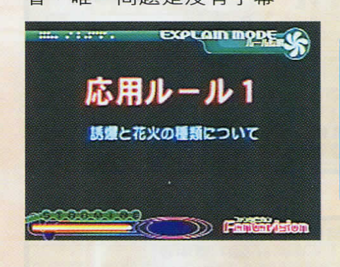


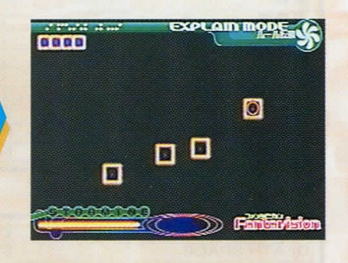


在正常模式中的SAVE還有一個用途，就是在REPLAY中使用。這裡會將玩者之前的進行的遊戲重播，視點亦會有所改變，給人的感覺真是和欣賞真正的煙花會演分別不大，當然各位亦可自己改變視點。

EXPLAIN

一個純粹講解遊戲規則的模式，內容十分齊全，初學者不妨一看，唯一問題是沒有字幕……





遊戲部份版面



■ NIGHT OF THE SOUTH ISLAND

■ CITY LIGHTS

■ INTO THE SPACE

■ SHOOTING STARS

■ MOON CITY

■ SNOW ON THE MOON

■ UNKNOWN SPACE

■ BEYOND THE INFINITY

TEXT：NEMESIS-T00



■模式選擇畫面



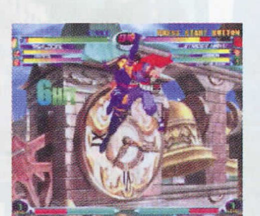


本來這遊戲的DC版很快便會推出，但最近卻延後一星期推出，不過相信今期推出後不久便會推出。由於十分接近發售日的關係，最近公佈了大量DC版模式的資料，現在便介紹一下吧！

模式及ASSIST介紹

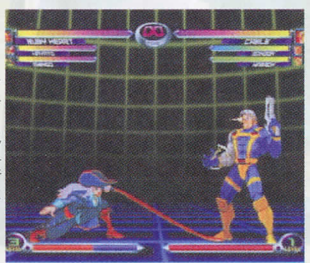
主要模式介紹

ARCADE MODE



不用多説，和街機一樣打倒所有電腦角色的模式。本來沒有應該甚麼特別，但由於這遊戲是要收集足夠POINTS才可取得新角色（相信是街機版的基本人物及其他沒有公佈的人物），所以這模式相信會是儲分的主要途徑。

TRAINING MODE



可自由練習的模式，初期設定對手依然是一個不會動的「沙包」，玩者可以自由設定對手的狀況包括將他／她改為電腦控制。有趣的是，原來這模式也可得到POINTS的，所以各位亦可以考慮在這模式中儲分。

SECRET FACTOR

內容和之前介紹的分別不大。在其他模式或街機版（當然要用VMS）中得到足夠的分數便可在這裡的「VS SHOP」購入新角色，「CHARACTER LIST」可確認現在已取得的角色，「CHARACTER TRADE」可將已取得的角色和其他VMS交換，最後「VS.COM」是SAVE FILE名，只要作成了這個SAVE在街機版使用便可在街機版使用DC版的人物（如JILL）。



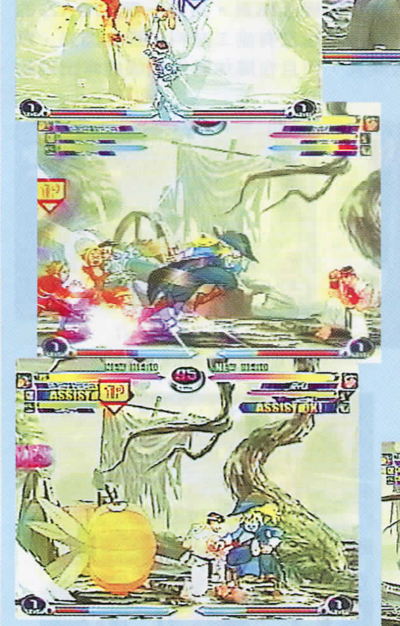


十三種ASSIST介紹

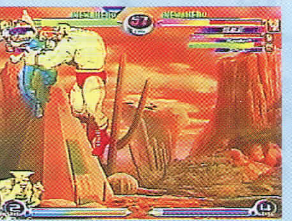
今集每位角色的援護攻擊（VARIABLE ASSIST）的種類過超過一種相信大家已經知，但究竟共有多少種呢？答案是十三種。不過每位角色只會懂其中三種，在選人畫面時會以α、β、γ代表，至於各種ASSIST的效果如下。

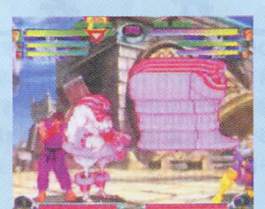


SHOOTING TYPE	發射出遠程武器，例子有隆和DR. DOOM
地上攻擊TYPE	攻擊地上的對手，例子有HULK和STRIDER飛龍
移動攻擊TYPE	向前移動再攻擊，例子有CYCLOPS和隼人
突進攻擊TYPE	使用突進技攻擊，例子有CAPTAIN AMERICA和櫻
對空迎擊TYPE	使用對空技攻擊，例子有SONSON和CABLE
變則攻擊TYPE	地上或空中使用奇襲攻擊，例子有ICE MAN和STRIDER飛龍
投擲援護TYPE	接近對手會使用投技，例子有TORON和ROGUE。
對空投技TYPE	捕捉空中的對手使用投技，例子有ZANGIEF
回復援護TYPE	回復同伴的體力，例子有AMINGO和JILL。
能力援護TYPE	暫時提高同伴的能力，例子有RUBY HEART和AMINGO。
攻擊補助TYPE	可暫時令對手不能活動，例子有SPIDER-MAN和RUBY HEART
打上攻擊TYPE	把對手打上空中，例子有冷酷無情的WOLVERINE和VENOM
BALANCE TYPE	VARIABLE ASSIST和VARIABLE COUNTER的特性不同，例子有GUILE。









TEXT：時雨

DEAD OR ALIVE 2

DC	
製造商：TECMO	
售價：44.9美元	發售日：發售中
容量：GD-ROM	記憶：7 BLOCK
FIG／MEM／1-4P／對應ARCADE STICK，震動器	

PS2	
製造商：TECMO	
售價：6800日圓	發售日：3月30日
容量：DVD-ROM	記憶：未定
FIG／MEM／1-4P／對應DUAL SHOCK2、MULTI-TAP	

DC、PS兩版本詳盡介紹

《DEAD OR ALIVE 2》可以說是近期遊戲界的一大話題。這隻使用了NAOMI底板的街機格鬥遊戲先後宣佈被移植至美版DC和日本的PS2上，由於兩者的發售日非常接近，人們很自然就會將兩者出來的質素作出比較，並將之視為DC和PS2機能差異的一個指標。今期我們除了有這兩個版本大量畫面公開，還會為大家介紹一下美國DC版《DEAD OR ALIVE 2》的內容。












■DC版OPENING，留意它多了街機版沒有的片段

畫面完全移植的DC版！

在上個星期，市面就已經出現了《DOA2》的DC美版遊戲，相信絕大部分讀者都會對它十分之感興趣，不過可惜的是美版的DC遊戲不能在日本和亞洲版的DC上運作，因此大家想玩的話，就必須另外買多一部美版DC，或者找坊間的店舖「改機」，令日版DC也可以玩到美版遊戲。不過由於改機對主機的穩定性始終會有不良的影響，而且也會令保養失效，因此筆者絕不鼓勵。

說回這隻美版《DOA2》，它的畫面質素之高，可以說是和NAOMI版幾乎一模一樣。事實上，在它發售當日，筆者收到兩個朋友的電話，問我到底PS2的《DOA2》是否提前推出了(笑)。例如《DOA2》的一大特色——那些廣大而且是多層構造的戰場，一般人都相信DC版想將它們全數收進記憶體裏並不容易，但TECMO的NINJA TEAM卻做到了！不論戰場的構造有多複雜，在一個場景和另一個場景之間也完全沒有LOAD碟時間，感覺就和街機版無異。另外一個《DOA2》的特色「DANGER ZONE」，在DC版上也沒有偷工減料，那些閃光、爆炸等特殊映像效果都和街機版無異，而且在爆炸時街機版經常出現的慢動作也消失了！






■由一個場景轉換另一個場景非常順暢



■爆炸的閃光當然也和街機無異

少許美中不足之處

雖然DC版《DOA2》的畫面是非常出色，不過以筆者玩了街機《DOA2》上二百個小時的眼睛來看，還是看得出DC版有些地方未完全移植的。首先是那個TAG BATTLE MODE和TEAM BATTLE MODE專用的四方形場景，它的背景明顯沒有街機般具立體感。這可能是由於DC的RAM始終比NAOMI少，要令畫面上有四個人物同時出現，就必須在背景上有所犧牲；第二點是在人物選擇畫面由多邊形的人物變成了平面畫，不過這點對遊戲性沒有任何影響，可以原諒。



■人物選擇畫面

最後一點而且也是問題最大的一點，就是DC版周不時會出現慢動作現象。相信有玩開3D格鬥的讀者都會知道，遊戲的慢動作會使指令的入力時間出現誤差，影響COMBO的準確度和玩者的判斷力，而且對整個遊戲的觀感也有影響，筆者對此有點不滿。不過經過一輪深入的觀察後，筆者發現了遊戲慢出現動作的原因。原來這些慢動作都是集中在遊戲開始後不久，或者是戰鬥完結後的勝利姿態時出現。這兩個時候主機到底在做什麼？那就是LOAD碟了。原來當遊戲進行時，主機仍會在背景不斷LOADING，將下一關的資料也預先LOAD進記憶體裏，慢動作就是在這時候發生的了。因此罪魁禍首並不是DC的多邊形機能，反而是TECMO方面想減少LOAD碟時間，怎料卻出現這個「副作用」。







■單是看靜止畫面的話，DC版絕對是100%移植

驚異之TAG BATTLE和TEAM BATTLE MODE

在DC版《DOA2》正式推出之前，不少人都對它能否將TAG BATTLE模式完全移植感到懷疑，因為要將四個不同人物的資料，同時放進DC那只得NAOMI一半的記憶體內，絕對不是易事。但結果出來的效果卻是令人振奮，因為除了背景簡化了少許之外，格鬥的部份和街機版是完全一樣，沒有任何差別。不止如此，DC版還容許兩名以上的玩者合作進行TAG MODE，極之考驗二人的合拍程度(或者是友情都未定，嘻嘻)。

除TAG MODE之外，DC版的《DOA2》還提供了一種前所未有的新感受，那就是TEAM BATTLE模式了。「TEAM BATTLE許多格鬥遊戲都有，那有什麼特別之處？」，但你有沒有玩過一個換人時不需LOAD碟的TEAM BATTLE模式？當玩者一名隊員被擊倒，下一名隊員就會立即由場邊跳出來接力，之間完全沒有間斷！這種一氣呵成的感覺可是《DOA2》所獨有，絕對有一試的價值。



■二人合作TAG BATTLE MODE可以說是人性盡表現……





■無LOAD碟時間的TEAM BATTLE你試過未？

大量PS2版新畫面公開！



《DEAD OR ALIVE 2》在它的雜誌廣告上的宣傳口號是「一切遊戲都在褪色……」，的確，現時PS2版《DOA2》的畫面是到目前為止在PS2上所有遊戲中最出色的。它不但沒有PS2遊戲常見的鋸齒，而且所有人物和背景的造型都比街機的NAOMI版還要細膩。大家在欣賞這些圖片之際，不如再與筆者一起溫習一下《DOA2》的戰鬥系統吧。

「投」「打」「HOLD」之間的相剋關係

《DOA2》的戰術系統，如果說得容易明白一點，和包剪鎚基實十分類似。



《DOA2》的招式大致上可以「打擊技」、「投技」和「HOLD技」三類。打擊技是指一般的拳腳攻擊，每名人物都擁有約三十種的固有打擊技，當中它們又分為上、中、下段三類。上段是指那些攻擊上半身，只要敵人蹲下就可以避開的攻擊；中段是指那些攻擊胸至腹部，如果蹲下就會中招，必須站立才可以擋到的招式；下段則是指攻擊下盤，必須蹲下才能擋到的攻擊。



某些打擊技在擊中敵人後，會令對手出現一段不能防禦的時間(這稱為CRITICAL狀態)，在這時候玩者可以再用一些稱為「浮技」的招式將敵人打至半空，然後再用空中COMBO奪取敵人大量體力。



不過打擊技也有其弱點，就是會被敵人的「HOLD技」破解。簡單點說，HOLD技是一些可以將敵人打擊技卸去，並立即進行反擊的招式。HOLD也是分為上、中、下三段，玩者必須使用和敵人招式同一段的HOLD技才會成功。另外HOLD還有一個重要的特性，就是當自己被敵人打至CRITICAL時，仍然可以使用HOLD來防禦敵人的攻擊。能否正確地使用HOLD，就是初心者和高手之間最大的差別。



至於投技，則是攻破敵人HOLD技的最佳武器。當敵人使用HOLD的時候，會出現一段不算短的硬直時間，這時玩者可以用投技來作出致命一擊。當然，投技對喜歡一直擋格，不主動作出攻擊的敵人也非常有效。不過玩者要注意當敵人使用打擊技時，玩者的投技是沒有可能命中的。





就是這樣，在戰鬥中玩者要不斷估計敵人下一步會作出的行動，然後用合適的攻擊去破解它。換句話說，《DOA2》是一場完完全全的心理戰。



TEXT:Sakura.Ki

一年之後回到車手們的灼熱夜晚





元氣這一間廠所出的賽車遊戲，每一隻也有一定的質素，而《首都高Battle》系列更是令讀者們都印象深刻，在圍繞著首都高環狀線上賽車，途中除了敵車之外，還有一些街上的行車，和一般的賽車遊戲風格截然不同。

首都高Battle2

六月再次征服首都高

99年6月在DC上推出的《首都高Battle》可以說是把首都高環狀線整條搬進了遊戲之內，無論公路的形狀，分歧點，四週的建築物，起伏狀況，路旁的路牌和景色，都一一忠實地表現出來,而且加入了嶄新的SP系統，令遊戲性大大增加，現在廠商發表了今年六月再推出《首都Battle2》在DC上，收集了前作玩者們的意見後，除了把前作的優點保留，更會加入更多新的要素，實行各方面升級。



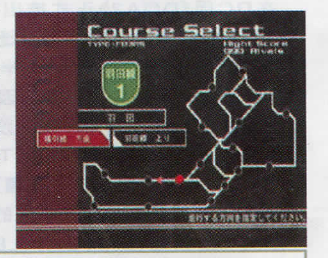
改車零件的種類增多了

遊戲的其中一種樂趣可以說是改車，和前作一樣可以自由地改變車身的顏色，車頭燈，車尾燈，車頭蓋，車胎和Break等等，由原來的大約30種增加到120種，真是數也要花很多時間，一定可以把車改得稱心滿意的。



賣大包賽道大延長

首都高的賽道實際是很長的，前作是完全收錄了首都高環狀線的部份，但今次製作人員更加收錄灣岸線的部份，令到原本已經有30Km的長度增加到180Km，足足有六倍的延長，而且也是忠實地表現賽道和兩旁的大廈與景色，真令人十分之期代。



車輛數目也倍增

車款方面也由原來的29款大幅增加到60款車，而同一款車也會分開級別，選擇的範圍大大增加至120種，而且車的外型也表現得十分之真實，喜歡車的玩者一定會感到興奮。

在公路中 One On One

在前作新加入的系統SP(Spirit Point)，和敵車1對1在公路上比賽，只要過了對手車，對手的能源便會減少，超越對手的距離越遠，能源減少的速度越快，減到0便取勝，相反被對手超越而能源減到0便落敗，這個系統獲得了好評，所以保留了，但是敵人數目由前作141人增加至300人，耐玩性又再大幅增加了。

終於可以為自己改稱號了

前作當和敵車挑釁時會出現敵車的稱號和Sticker的標誌，今集終於可以為自己改稱號和標誌了，因為今集加入了新的系統BNS(Battle Naming System)，只要勝了一定的敵人後，玩者便可以為自己改稱號和貼上Sticker，之後的對手也會有變化的。



◆ BERSK

◆ Z15AM

◆ 車輛內部的咪錶等也做得如此精細

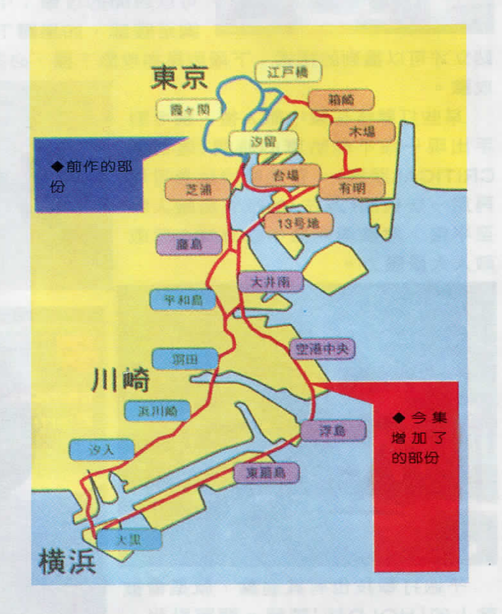


◆ BH5B

◆ 車身顏色和各種零件也可以換



◆ 敵車以外的車也增多了



TEXT：MARKS

DC	
製造商：SEGA	
發售日：4月27日	售價：未定
容量：GD-ROM	記憶：未定
ETC/2P/對應沙鎚專用手掣	



SONIC 音樂遊戲終於移植 DC

《SUMBA DE AMIGO》是以SONIC超音鼠而聞名的SONIC TEAM所開發的第一個音樂遊戲，由於它和其他音樂系列不同，不用打、跳、按，最重要就是用手來搖動沙鎚，所以令玩者得到舞蹈創作上更大的自由度，這就是大受好評的原因之一。相信各位當知道SEGA決定推出這遊戲的專用手掣(沙鎚)時，應該會更加興奮。



新類型玩法

雖然《SUMBA DE AMIGO》的玩法會和其他音樂遊戲不同，但同時令玩者得到無窮樂趣。玩者將手持的兩個沙鎚依照音樂的節奏搖動，規則就是這麼簡單。遊戲中不論選曲或所見的畫面都會表現出一種「傻更更」的感覺，而進行時的STAGE背景則會營造出熱鬧、激昂的感覺。

藍色「之珠」

這遊戲的玩法亦同樣非常簡單，玩者只需要站在指定的位置上，而畫面會出現一些由中心流向六個方向的藍珠，當這些藍珠流進圈子中心時，



搖動沙鎚才算是成功的。由於藍珠的移動快慢會根據播放的歌曲節奏來決定，所以玩者亦可聽着歌曲的節奏來搖動沙鎚。連續搖動成功不但可以成為COMBO，而且亦會令玩者的RANKING上升。

POSE

在音樂途中將會突然有「ポーズをとれ」的指示和三種顏色的板同時出現。這個就是考玩者反應的時候，必須做出與板上同樣





的姿勢。姿勢是否成功最重要就在乎兩支沙鎚的高低位置，而畫面上的圈子表示了玩者的沙鎚位置。

原創要點

雖然暫時不知道移植至Dreamcast的家用版會加入多少新元素，但是最低本可以肯定加入的會有給予玩者練習歌曲節奏的練習模式、可以選取所有歌曲的模式，以及不使用專用手掣來進行的Play Mode等等。



對應 NETWORK

Dreamcast版其中最期待就是對應NETWORK。除了將自己的最高成績上載至Internet外，可否下載原創或其他面具圖案和新曲亦同樣受到期待的，而最重要就是SONIC TEAM會否把《Sonic Adverture》、《Chu Chu Rocket》當中「抵死」角色擺進其中，成為跳舞的一份子。





撰文者：山寺良牙



能否將已破裂的感情修好呢？



DC
製造商：KID
發售日：予定夏天發售
價格：未定
AVG／對應VMS

Memories Off
メモリーズオフ

又是一間多美少女遊戲的軟件廠商——KID，繼動作式角色扮演遊戲後，終於首次將美少女遊戲引進至Dreamcast內，而今次的作品，就是KID的其中一個著名美少女冒險遊戲作品——《Memories Off》。



事實上《Memories Off》這個遊戲，早於昨年的9月便已推出PlayStation版，其後因受歡迎的關係，於個人電腦上推出其另一個作品《Memories Off Plus》，這個是電腦用的桌面裝飾品，之後就是將會於下個月推出的，在NeoGeo Pocket Color中使用的《Memories Off》，到這個版本推出前不久，宣佈會在Dreamcast上推出其更新的版本。









而今次所推出的Dreamcast版會有甚麼特色呢？首先，畫面變得更加緻細和美麗已是必然的事實，此外亦會有新加的物品和系統會出現，現在簡單的介紹一下。



1.收錄《Memories Off Plus》：正如上文所說，這個《Memories Off Plus》基本是電腦用的桌面裝飾程式，而且亦有Windows版和Macintosh版，所以要移植至使用Windows CE作為作業系統的Dreamcast是易過借火；不過那些裝飾用品會用在何處？在Dreamcast的基本系統畫面上？用在Dream Passport上？定還是可以誇張到將遊戲(GD-ROM)放進電腦用CD-ROM當作《Memories Off Plus》用，可以慳回買《Memories Off Plus》的價格呢？這個還是未明。

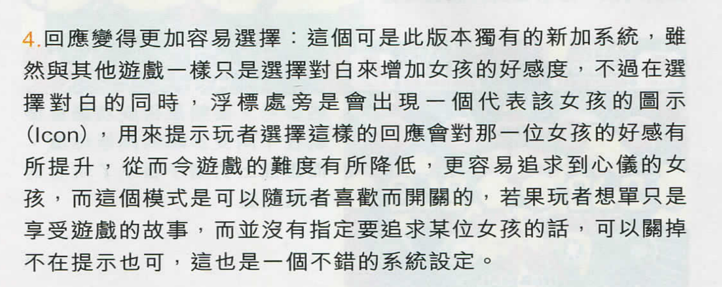
NGP版

彩花「オハヨ、じゃないよ。
進級早々遅刻なんて
みっともないんだから。
早く起きた起きた」

2.故事會出現變化：事實上基本故事沒有甚麼太大的變化，只是今次推出的Dreamcast版，除會使用原版PlayStation的故事外，就連即將推出的NeoGeo Pocket版的故事亦會收錄在內，亦即是說故事上會出現少許變化，該會變得更長，耐玩度提高之餘，更有一種新鮮感。

3.增加圖畫及聲音：在以往的版本中，雖然故事上可說有特別事件發生，不過可能沒有了特別畫面；而在今次推出的版本中，則會加上特別事件的圖畫，此外亦會有此版本才有原作特別畫面，現知道數目最少有18張。另一方，在演出效果方面，原本PlayStation版在回想中學模式時是只有對白而沒有聲音(有人聲說出的對白)的，不過今次在Dreamcast版中，會活用其大容量的優點，連這些回憶的場面，也會加回聲音上去，務求令玩者在玩時的感情更加容易移進去。

4.回應變得更加容易選擇：這個可是此版本獨有的新加系統，雖然與其他遊戲一樣只是選擇對白來增加女孩的好感度，不過在選擇對白的同時，浮標處旁是會出現一個代表該女孩的圖示(Icon)，用來提示玩者選擇這樣的回應會對那一位女孩的好感有所提升，從而令遊戲的難度有所降低，更容易追求到心儀的女孩，而這個模式是可以隨玩者喜歡而開關的，若果玩者想單只是享受遊戲的故事，而並沒有指定要追求某位女孩的話，可以關掉不在提示也可，這也是一個不錯的系統設定。












撰文者：山寺良牙

與回憶中的女孩再次團聚



DC
製造商：NEC Interchannel
發售日：未定
價格：未定
Dreamcast／AVG／對應VMS

在電腦遊戲中著名的冒險遊戲——《KANON》，這個原本是成人遊戲(18禁)，不過後來獲得玩者的好評而大受迎歡後，便推出了一個「全年齡推介」的《KANON(一般版)》，可是就算是畫面作出過修改以及將價格調低後，在日本社會中，電腦遊戲仍可說是一種高價(高級)的遊戲，加上日本並不是任何一個家庭也有其私人電腦，結果令到有很多想玩的玩者也玩不到；不過到現在終於有喜訊，這個著名的遊戲將會NEC Interchannel移植至Dreamcast上，今期就讓我們看看這個版本與電腦版有何分別吧！





對於玩過電腦版的玩家，相信對遊戲的故事已瞭如指掌吧！不過對於初次接觸的玩家來說，可能不清楚故事的內容，現在就簡單的說明一下。

故事是說主角在小時經常與雙親一起，來到親戚所住的地方遊玩，當然當中亦曾經認識過數位女孩子，可是過了一段時間後，便再沒有來到那地方了！其後時光飛逝，在七年之後，主角的雙親因工作關係而要到海外居住，於是主角便變成一個人的生活，後來因雙親放心不下，便決定暫住於其親戚的家中，亦即是七年前的那個地方，其後在那處再度遇上小時遇見過的女孩們，當然新的相會也是遇上，於是一段段小時的回憶事件便再次從主角的心中拗起，當中亦回憶起曾經與其中一位女孩約定過，可是又記得不太清楚，那哪一位才是與主角約定過的女孩呢？這就要由玩者作出決定了！





五位回憶中及新相遇的女孩

月宮あゆ (Tsukimiya Ayu)



簡說：高中二年生一名，經常於車站前的商店街出現，個人比較容易驚怯和哭，而且亦經常粗心大意，性格比較純真而且做事起來十分努力，她的最大Trade Mark就是後面總是背著一個附有像天使翼般飾物的背囊，最喜歡吃燒魚仔餅。

永瀨名雪 (Minase Nayuki)



簡說：與主角同住一間屋的女孩，性格比較平穩，可是平穩到發呆，與主角是同級生關係，同時亦是主角的表妹。

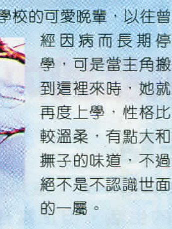
川澄舞 (Kawasumi Mai)



簡說：性格十分冷淡，不喜歡說話，當然亦不會流露出任何表情，經常在夜間的學校內揮動劍說要驅魔，而某天當主角晚上在校內看到她後，才得知她是同校的前輩。

美坂栞 (Misaka Shiori)

簡說：與主角就讀同一所學校的可愛晚輩，以往曾經因病而長期停學，可是當主角搬到這裡來時，她就再度上學，性格比較溫柔，有點大和撫子的味道，不過絕不是不認識世面的一屬。



沢渡真琴 (Sawatari Makoto)

簡說：對主角懷有憎恨的心，除了自己的名以外，便甚麼也記不起的古怪少女，在街上經常懷著憎恨主角的心而走來襲擊，不過總是之後便會倒在街上，而且好像是對主角住在永瀨家而耿耿於懷，性格方面，比起外表來說更為幼嫩。





而今次推出的Dreamcast版究竟有何分別呢？事實上，除了移植整個故事外，遊戲內亦會採用Full Voice模式，亦即是說遊戲內所有對白均會有聲音說出，並不像電腦版般只是很少的部份內容有；不過對於想玩回像電腦版的話，也可以啟動「電腦原版模式(Original Mode)」，那樣便會像電腦版般，大部份對白只有字幕而沒有聲音。而且來到Dreamcast版後，音樂方面亦會有所強化，同時亦會盡量利用Dreamcast的機能，畫面質素方面會有所提高，對於玩過電腦版的玩家，可不妨聽聽各位女角們的聲線，相信會能更加投入遊戲內。

※畫面為電腦版或開發中畫面

TEXT：NEMESIS-T00

聖靈機RAIBLADE 首兩話介紹



PS	製造商：Winky soft 售價：5800日圓 發售日：3月23日 容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK 1P／SRPG／MEM

DC	製造商：Winky soft 售價：未定 發售日：未定 容量：GD-ROM 記憶：未定 1P／SRPG／MEM



開發《機械人大戰》及《魔裝機神》等名作的WINKY SOFT的最新作《聖靈機RAIBLADE》，其PS版相信會在今期推出之時推出。今次我們會介紹遊戲的流程、系統及首兩話的內容。

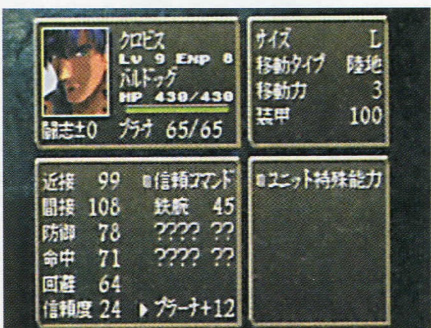
遊戲特色



遊戲表面上是和《機戰》系列相似(正確來說是像《魔裝機神》)，大家都是SRPG，不過和《機戰》最大的分別是遊戲加入了戀愛遊戲的要素，玩者可以在戰鬥後的PRIVATE PART選擇適當的對話提高女角的好感度。不過各位不要以為這會像《LANGRISSER》(《III》開始)般只影響ENDING或令故事改變，她們好感度或信賴度(男女共通)會令SLG PART(即戰鬥部份)的戰法改變的！因為當同伴的信賴度過低時是會令他們變成NPC(即不能操作的角色)，故此在選擇對話時必須慎重考慮以免令信賴度減低。

遊戲系統

能力名介紹



既然是《機戰》一類的遊戲，故此各種能力的分別不大，提升能力的方法當然是升LEVEL了，不過有些能力即使升LEVEL也不會提升的。「信賴度」或「好感度」高的時候是可以令プラーナ(精神能量，《魔裝機神》也有這東西)的最大值，令他們可以使用信賴指令(即是《機戰》的精神指令)的次數增加，相反偏低的話他們便會變成NPC。

機師的能力

經驗值	經驗值儲至一定程度後便會升LEVEL
プラーナ	使用信賴指令便會消耗這數值
鬥志	即《機戰》中的氣力，會影響攻擊力。
近接	使用近身武器的能力值
間接	使用遠程武器的能力值
防御	防禦力，可減少受傷程度
命中	機師攻擊的命中能力
回避	機師回避攻擊的能力
信賴度	同伴對透夜(主角)的信賴程度
好感度	女性同伴對透夜的好感度

機體的能力

HP	機體的耐久力
SIZE(サイズ)	機體的大小
移動TYPE(タイプ)	機體的移動類型
移動力	機體的移動能力
裝甲	機體的防禦力

遊戲流程

遊戲中每話的流程主要分為四部份，「AVG PART」是以對話為主，玩者的選擇是會令故事有微妙的改變。「SLG PART」是戰鬥部份，戰勝後又會再次進入「AVG PART」，不同的是今次會出現分岐點，令下一場戰鬥可能會改變(已知的分岐點在第三話)。最後便是「INTER MISSION」了，這類依然可以SAVE、LOAD或改造機體，除此之外可提升(或下降)好感度的「PRIVATE PART」便是在這裡出現。

SLG PART





基本上戰鬥方法是接近《魔裝機神》多於接近《機戰》的，因為《聖靈機RAIBLADE》是可以利用地形的差別(高低地)或攻擊



敵人的背部令攻擊的效果提高。其中攻擊背部除了有較大的攻擊力外，受害者更是不能反擊的，故此除了多利用這些特點外，更要防止敵人向背後或在高地攻擊。

INTER MISSION



戰鬥完結後便會進入INTER MISSION，和《機戰》及《魔裝機神》一樣，這裡除了SAVE或LOAD外，更可改造機體。當然改造機體需要大量費用，所以各位最好集中強化機體的裝甲及機動力等主要的能力。至於PRIVATE PART的內容是在母艦中自由移動，和女角對話時除了要選擇適當的對話外，在之前更要選擇適當的話題才可得到最大的效果，而女角的好感度是可以查出的。



首兩話的內容介紹

第一話

4月8日這一天，主角風見透夜雖然仍在過著平凡的生活，但正當他的朋友晃一郎準備

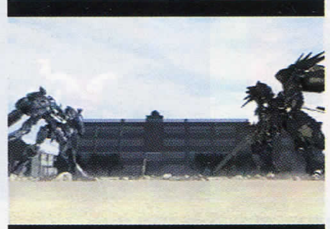




離開時兩部巨大機械人從天而降。兩部機械人發生戰鬥，銀色的一部佔了下風，裡面的駕駛者更被轟飛出機外。透夜為了阻止這紅色的神秘機械人到處破壞，於是走到銀色的機械人中將它再次啟動……



這一話只有一場戰鬥，這神秘機械人的實力雖然比透夜優勝，但要取勝





並不困難，盡量攻擊其側面或背面已可，加上這一版只是EVENT，打輸亦不會GAME OVER。這一戰完結後這神秘機體竟然再次活動，更發動更強的攻擊……

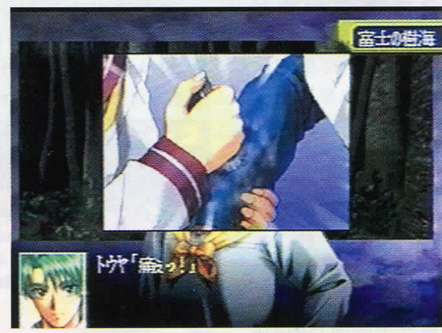
之後透夜在睡夢中醒來，表面上剛才的只是夢境，但是那一戰造成的傷痕仍在臉上，不過日期是4月8日。之後晃一郎來訪，奇怪地他竟說今日是4月10日，他更說透夜的「夢」是另一個現實……接著一個名叫科路謝



（フォルゼン）的神秘男子出現，他竟知道透夜遇上的怪事，之後透夜被逼要跟他離開。離開時透夜竟看見另一個自己和晃一郎。

第二話









原來世界出現不穩定的原因是因為異世界艾加魯迪亞（アガルティア）中能引起世界災害的「謝＝奧特（ゼ＝オード）」復活，於是科路謝便來到這世界找尋發現世界不穩定的人到異世界。在召喚至異世界前透夜竟遇上當日駕駛機械人的神秘少女——愛（アイ），不過她似乎不認得透夜，之後透夜便被召喚至異世界的尤古（ヨーク）王國。這一段會出現大量新人物，故此要必須要好好掌握他們的關係，因有不少將會是自己同伴。之後恐怖份子集團出現，於是愛駕駛聖靈機迎擊，不過仍處於下風。記起那情景的透夜於是強行駕駛聖靈機……

第二戰雖然要以一敵二，但是難度始終太低，除了有名字那位以外全不難應付。擊敗他們後敵人的增援出現，更向王城攻擊，雖然這一擊被擋住了，但反讓敵人知道透夜有同伴在城內。幸好這時有兩部我方的聖靈機出現增援，敵人只有知難而退。

戰後透夜的寵物兼唯一親人ヤマト受了重傷，於是要接受手術，透夜之後認識了同樣被召喚至異世界的哥路比斯（クロビス）及亞瑟（アーサー）。另外一群神秘人正在準備某些陰謀……







TEXT：MARKS



DC
製造商：Ubi Soft Entertainment
發售日：3月23日　售價：5800日圓
容量：GD-ROM　記憶：2 BLOCK
ACT/1P/MEM

RAYMAN~從海盜船逃出
RAYMAN救出被捉的朋友

在歐美等地大受歡迎的RAYMAN將會從電腦跳到Dreamcast上，而質素方面更和電腦版差不多。今次為了從海盜首領LASERBREED手中救出要好的朋友，所以主角RAYMAN將要再次利用他那巧妙的身手進行冒險。在今集裏，玩者將會在一個立體空間展開冒險，而RAYMAN將要借助同伴的力量及使用道具一步步向着海盜軍團的基地。





得到同伴的力量

這個遊戲的世界中，海盜已經將星球的居民全部捉住了。如果RAYMAN能夠將他們救出的話，不但有助於RAYMAN解開之後的謎題，而在下一個STAGE中更會出現幫助RAYMAN，所以與海盜的戰鬥不只RAYMAN一個的，這樣朋友的力量是十分重要。



STORY



在某天，宇宙海盜的首領LASERBREED突然率領其海盜艦隊襲擊RAYMAN居住的星球。LASERBREED的目的就是將這個星球的居民賣給馬戲團。雖然這個星球擁有曾經解救不少危機的英雄—RAYMAN，但他卻因為失去了魔法力量而同樣被捉海盜捉住了。幸好最後得到好友GUROBOKKSU的協助而逃出海盜的囚房……。遊戲的目的就是操控RAYMAN，從可惡的海盜星球中救出所有被捉走的人。為了擊退非常厲害的海盜，因此RAYMAN必須收集散落在世界不同地方的4個魔法面具，令傳說的精靈復活。

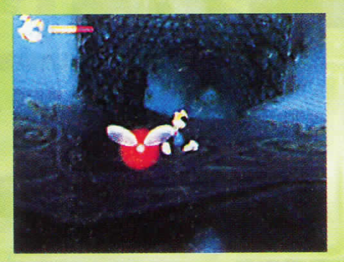




方便的道具

被海盜打碎了而分成1000個發光的YELLOW RAM。除此之外，在這個世界裏，亦會有一些不思議的道具和隱藏而給予RAYMAN能量的RAM等等，它們令到RAYMAN不用擔心與敵人戰鬥時所產生的傷害，以及完成各STAGE的過關條件。





多姿多彩的動作

RAYMAN的基本動作會以ANALOG控制方向，而以A掣的跳躍、和B掣的攻擊開始進行遊戲，之後RAYMAN就可以從其他朋友手中得到使用特殊動作的能力，而其中好像有在跳躍後利用頭髮的回轉變成直昇機飛起，以及進行潛水等不同的動作，這些動作都是協助RAYMAN解開不同難關的關鍵，所以玩者都要知道每個動作的特性。





這是我的朋友



TEXT：MS

Innocent Tears
イノセントティアーズ

DC
製造商：Global A Entertainment
發售日：預定今春
容量：未定　價格：未定
SRPG　MEM



天使與墮天使的故事你又知道多少？你心目中的天使又是怎樣？是白翼？還是黑羽？所有答案就在這個描繪墮天使為了打倒襲擊人類的天使而戰鬥之遊戲裏找到。

天使與墮天使的物語 STORY

東京、一個擁有高度繁榮的都市，不知何解被一股不思議的力量，使到它在一瞬間變成廢墟，餘下的人們都害怕天使，因為這些天使為了吞食他們而不斷作出攻擊，這可怕的事一日復一日，究竟有誰可以阻止這群天使…那就是神樂晴明，他是一位憎恨吞食人類；擁有強烈正義感的墮天使，與青梅竹馬的優美一同將天使打退，而神樂卻有要向這群天使打聽，其愛人KAGARI的去向，因為她是敵對天使來…



獨特的戰鬥系統

高低差

由於遊戲主要是描寫一群天使和墮天使的故事，遊戲中的主角可以利用翅膀飛翔，所以在戰鬥時亦會跟回設定，MAP以立體來構成；擁有高低差之分，相信有能夠造出從高空作出突襲的效果。



TURN制

基本上戰鬥以TURN制形式來進行，角色會因應設定而擁有不同的能力，當利用指令實行角色的行動時，就會消耗的行動力，直至行動力完全消耗為止，所以在行動力完全消耗之前，玩者想怎樣移動角色都可以。



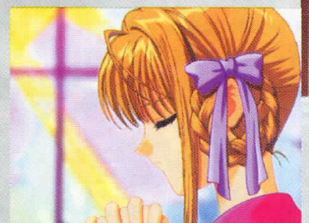
戰鬥

當兩個角色要進行戰鬥時，就會進入戰鬥畫面，此時角色同樣會以3D來表示，並向對方作出攻擊的動作，不論是由上攻下或是由地上攻向天上，均能一目了然，其戰鬥中所爆發出來的火花，可謂增加戰鬥時的迫力。




EVENT

同樣遊戲中會有不少大大小小的EVENT發生，這個天使與墮天使的鬥爭，牽涉到很多人類之間的感情交錯，情侶、姊弟、拍擋等等，紛紛變成敵對，究竟他(她)們能否解開這個結？




墮天使——神樂晴明

主角神樂晴明為墮天使，是位溫柔的高中生，精通陰陽道和居合道，是為熱血少年。




墮天使——陵 優美

是晴明青梅竹馬的朋友，在很久以前已很羨慕晴明，雖然她比晴明大，但仍想與他有進一步的關係。



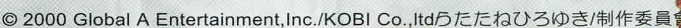

墮天使——神樂 慧

是晴明的弟弟，雖然年僅15歲，但是其正義感絕不比哥哥遜色，亦是一位優等生。

天使——火村KAGARI

既是晴明的愛人；亦是優美的好友，她擁有活潑開朗的性格，不過自從東京被滅後，她就失去蹤影。





撰文者：山寺良牙



時空交差點？Angel Present

DC 製造商：NEC Interchannel
發售日：未定
價格：未定
AVG／對應VMS

近年來有不少美少女遊戲移植或是推出於SEGA系列家用遊戲機的軟件廠商——NEC Interchannel，今次再度有新作於Dreamcast上推出，而且今次的作品極具幻想色彩，就是這個《Angel Present》。

故事說到主角是一位志望成為圖畫書的作家，可是在近來他在創作方面沒多大的成就，於是便回到十年前他所住的故鄉，去尋找新的靈感，可是回到該處後與他的好友相會時，便發覺已有一道隔幕出現，其後意志消沉的主角在數日後，在他家的後園內發現了翼受了傷的女天使，當主角照顧她時，女天使的思念竟然能傳達到主角身上，只此之後，主角便能在日常的生活空間中，看到不思議的世界的能力，而這個空間被稱為「Layer世界」，是可以經過人的感情而連結到這個翼的世界上去。

遊戲的最大特色，就是首次出現從一條線直過式的冒險遊戲，變成穿越於兩個世界的半立體式冒險遊戲，當然故事與人物亦有一定的關係，單單只是從兩個世界出現的人物及其設計中便能得知，那主角能穿越兩個世界之間的能力，能否令他有一個新的靈感呢？這就十分之期待了！

TEXT：NEMESIS-T00

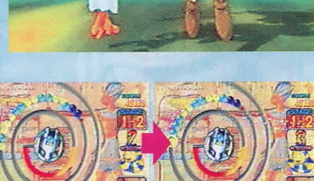
PUZZLEOOP

體驗螺旋的可怕吧(……)

PS 製造商：CAPCOM
售價：3800日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
1~2P／PUZ／MEM／對應DUAL SHOCK

又一隻新型PUZZLE GAME，表面上有點《PUZZLE BUBBLE》的影子，玩法卻有頗大分別。寶石們會在一個螺旋(蚊香！？)形的通道上不斷向前進，玩者要在它們到達底線前令它們消失。當然在途中會有各種不同的物件阻礙著各位，所以難度並不算低。



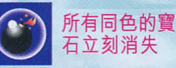


遊戲玩法

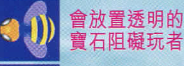
玩者控制的是一個可以左右旋轉的砲台，玩者的目的是將砲台裡的寶石射向通道的寶珠，當三個或以上的同色寶石連在一起時便會消失。寶珠有一個特性，當寶珠群斷開時若兩邊斷口的寶石相同顏色便會立刻吸回去再次連接(不明白者請看圖)，利用這特點便可在短時間內令多組寶石消失(連鎖)，玩者必須好好掌握這技巧才可取勝(由其是後期的版面)。除了一般寶石外，遊戲中還有不少特別寶石，它們的效用如下：


令寶石的移動速度減慢

令寶石暫時停止移動


所有同色的寶石立刻消失


只會在旁邊的寶石消失時才會消失


會放置透明的寶石阻礙玩者


會令寶石加速

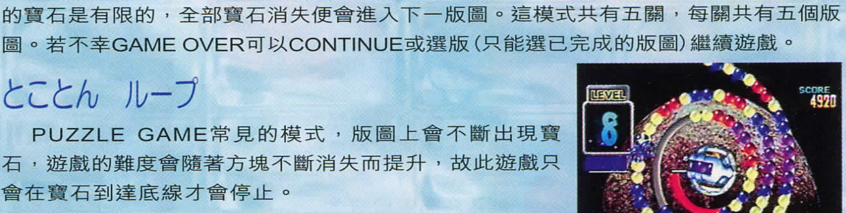
主要模式介紹

パズルループ



遊戲最主要的模式，版圖上的寶石是有限的，全部寶石消失便會進入下一版圖。這模式共有五關，每關共有五個版圖。若不幸GAME OVER可以CONTINUE或選版(只能選已完成的版圖)繼續遊戲。

とことん ループ



PUZZLE GAME常見的模式，版圖上會不斷出現寶石，遊戲的難度會隨著方塊不斷消失而提升，故此遊戲只會在寶石到達底線才會停止。

TEXT：NEMESIS-T00





反彈！反彈！反彈！

《PUZZLE BUBBLE》(泡泡龍方塊)系列一向頗受歡迎，它受歡迎的原因除了因為人物造型有趣外，那獨特的玩法也可說是原因之一。它的第二集和第三集也有移植至PS及SS，可惜最新作(以該系列來說)《PUZZLE BUBBLE 4》卻只移植至PS而沒有移植至SEGA的主機。幸好現在《PUZZLE BUBBLE 4》終於推出DC版，雖然是遲了一點，但以它的價格也是可以一買的。



遊戲玩法

雖然四集的玩法分別不大，但循例也要説説的(相信未必每位讀者也會玩過這遊戲吧)。玩法十分簡單，玩者只需使用方向掣調教指針的角度然後按掣射出方塊，三個以上的同色方塊連接起來便會消失。如果多個同色方塊上還有不少方塊的話，當同色方塊消失時它之上的方塊便會掉下取得更高分數，不過這樣射方塊時便要利用牆壁甚至天花版反彈到平常難以射中的位置。而今集追加了滑輪和連鎖，所謂的滑輪各位其實可當它是天秤，當兩邊的重量不相等(即兩邊方塊數量不相等)時較重的一方便會墜下，運氣差的話隨時因此GAME OVER；連鎖是當方塊掉下時如果達成某些條件它們便不會掉下，反會升到其他同色方塊中令他們消失，除了可在短時間令大量方塊消失外，更是對戰時的最有效的攻擊手段。

隱藏要素

和PS版一樣，DC版也有大量隱藏要素等待著各位發掘。首先只要完成「STORY(すとーりー)對戰」，再開始遊戲便可在「STORY對戰」以外的模式使用兩位首領——非常「難頂」的MADAM LUNA(マダムルナ)及泡泡龍的宿敵(集集都有佢份！)ドランク。在とことん對戰時曾打敗もんすた、ウールン、パッキー和まいた，在下次進行遊戲時便可使用他們了(同樣是STORY對戰以外)。除此之外還有占卜遊戲及裡關等東西，但是不是一定要完成遊戲才可使用呢？當然不是，秘密技攻裡會有各位想要的東西(廣告一個)。

TEXT：NEMESIS-T00

另類麻雀殺入DC

DC
製造商：SUCCESS
售價：4800日圓　發售日：發售中
容量：GD-ROM　記憶：最少17 BLOCKS
1~4P／PUZ／MEM

相信各位有玩麻雀遊戲的讀者相信曾經覺得《上海麻雀》「搵笨」吧，因為上海麻雀根本不是麻雀遊戲，而是PUZZLE GAME！不過論遊戲性上海麻雀的確有一定水準，所以受歡迎程度絕對不低。直至現在，DC終於推出首隻以上海麻雀為題材的遊戲《上海Dynasty》，它除了可玩這另類的麻雀遊戲外，更可玩回正統的麻雀(當然又是日本牌例)，絕對照顧了不同的玩者。

上海麻雀的規則

既然上海麻雀是PUZZLE GAME，所以會有一定的規則限制各位的行動。遊戲的基本玩法是取兩枚相同圖案的牌，不過花牌和季節牌的圖案只是性質相同(例如麻雀的花牌是植物；季節牌是風景)。取牌的規則是如果該牌沒有被上方的牌疊著或其周圍沒有其他牌(同一平面)便可取，所以有可能出現不能取牌的情況(手詰まり)，故此絕對不可胡亂取牌。



模式介紹

CLASSIC(クラシック)

上海的基本模式，這是這遊戲唯一可以使用BACK(一手戻す)及HELP(組み合わせを見る)等每集也有的輔助機能的模式：前者的用途是將之前已取走的一對牌再次出現，後者則是顯示所有現時可以取的牌(但取牌次序不當可能會「手詰まり」)。但若不幸「手詰まり」是可以選SHUFFLE(シャッフル)洗牌繼續遊戲。版面共有四十種，完成一版會出現一個四字成語。



TOURNAMENT(トーナメント)

同樣共有四十版的模式，不過這裡除了沒有各種輔助機能外更是有限制時間的，當超過限時或「手詰まり」便會GAME OVER。完成全部版面便會出現ENDING。



DYNASTY(ダイナスティ)

算是對戰模式，除了鬥快完成版面外，更可利用幻獸(不是《FF》的幻獸！)牌阻礙對手。



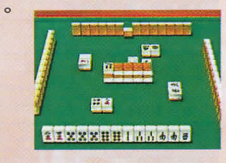
PANDEMONIUM(パンダモニアム)

四人版DYNASTY一個，和DYNASTY分別不大。



麻雀

四人麻雀(只可一人玩)，開始前可設定規則，不過牌例依然是日本的。





TEXT BY: 日日野





完全角色技表

主角隊HEROES TEAM

K'(K DASH)

技指令表	
通常投	
SPORT PILE	近敵時→或←+C
KNEE STRIKE	近敵時→或←+D
特殊技	
ONE INCH	→+A
KNEE ASSAULT	→+B
必殺技	
EIN TRIGGER	↓↘→+A or C
SECOND SHOOT	EIN TRIGGER中→+B
SECOND SHELL	EIN TRIGGER中→+D
CROW BITE	→↓↘+A or C
(追加攻擊)	重CROW BITE中→+D
MINUTE SPIKE	↓↙←+B or D(能於空中或BACK STEP中使出)
BLACKOUT	↓↘→+B or D
超必殺技	
CHAIN DRIVE	↓↘→↘↓↙←+A or C
HEAT DRIVE	↓↘→↓↘→+A or C(可按掣儲勁,儲至MAX時為GUARD不能技)
STRIKER動作	
CROW BITE	從畫面版邊出來,當接觸到對手時則視乎對手狀態作攻擊

MAXIMA

技指令表	
通常投	
DYNAMITE DROP	近敵時→或←+C
CHALKING VICE	近敵時→或←+D
特殊技	
MONGOLIAN	→+A
M9型 MAXIMA MISSILE(試作)	↘+C
必殺技	
M-4型VAPOR CANNON	↓↙←+A or C
SYSTEM 1:MAXIMA SCRAMBLE	↓↘→+A
DOUBLE BOMBER	SYSTEM 1:MAXIMA SCRAMBLE中↓↘→+A
BULLDOG PRESS	DOUBLE BOMBER中↓↘→+A
SYSTEM 2:MAXIMA SCRAMBLE	↓↘→+C
SCULL CRASH	SYSTEM 1:MAXIMA SCRAMBLE中↓↘→+C
CENTRON PRESS	SCULL CRASH中→+B or D
M11型DANGEROUS ARCH	近敵時←↙↓↘→+B or D
超必殺技	
BUNKER BUSTER	↓↘→↘↓↙←+A or C
MAXIMA REVENGER	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+B or D
STRIKER動作	
MAXIMA CALLOUS	尾追攻擊對手,攔起攻擊

二階堂 紅丸(BENIMARU NIKAIDO)

技指令表	
通常投	
CATCH AND SHOOT	近敵時→或←+C
FRONT SULPEX	近敵時→或←+D
SPINNING KNEE DROP	空中近敵時↑以外+C or D
特殊技	
JACK KNIFE KICK	→+B
FLYING DRILL	跳躍中↓+D
必殺技	
雷刃拳	↓↘→+A or C
空中雷刃拳	跳躍中↓↘→+A or C
真空片手駒	↓↙←+A or C
居合蹴	↓↘→+B or D
反動三段蹴	居合蹴中↓↑+B or D
超必殺技	
雷光拳	↓↘→↓↘→+A or C
幻影HURRICANE	↓↘→↓↘→+B or D
STRIKER動作	
ELECTRIGER	尾追攻擊對手,以羽交締攻擊

矢吹 真吾(SHINGO YABUKI)

技指令表	
通常投	
扒鐵	近敵時→或←+C
一剎背負投•不完全	近敵時→或←+D
特殊技	
外式•轟斧 只要堅定	→+B
必殺技	
百式•鬼燒 未完成	→↓↘+A or C
百拾四式•荒咬 未完成	↓↘→+A
百拾五式•毒咬 未完成	↓↘→+C
百壹式•朧車 未完成	←↓↙+B or D
真吾KICK	←↙↓↘→+B or D
真吾謹製 俺式•鋣研	近敵時→↓↘+B or D
貳百拾貳式•琴月 未完成	→↘↓↙←+B or D
超必殺技	
外式•蚯鳳麟	↓↘→↓↘→+A or C
BURNING SHINGO	↓↙←↙↓↘→+A or C
STRIKER動作	
請你打我吧	從畫面邊突進並捉住對手

餓狼傳説隊 FATAL FURY TEAM

TERRY BOGARD

技指令表	
通常投	
GRASPING UPPER	近敵時→或←+C
BUSTER THROUGH	近敵時→或←+D
特殊技	
HAMMER PUNCH	→+A
RISING UPPER	↘+C
必殺技	
BURN KNUCKLE	↓↙←+A or C
POWER WAVE	↓↘→+A
ROUND WAVE	↓↘→+C
CRACK SHOOT	↓↙←+B or D
POWER CHARGE	←↙↓↘→+B or D
POWER DUNK	POWER CHARGE中→↓↘+B or D
RISING TACKLE	↓儲↑+A or C
POWER DRIVE	→↓↘+A or C
POWER SHOOT	→↓↘+B or D
超必殺技	
POWER GEYSER	↓↙←↙→+A or C
HIGH ANGLE GEYSER	↓↘→↓↘→B or D
STRIKER動作	
DUNK GEYSER	突進後POWER GEYSER,途中擊中則變為DUNK GEYSER

ANDY BOGARD

技指令表	
通常投	
剛臨•改	近敵時→或←+C
抱住投	近敵時→或←+D
特殊技	
上顎	→+B
上面	↘+A
必殺技	
斬影拳	↙→+A or C
疾風橫拳	斬影拳中→+C
飛翔拳	↓↙←+A
激•飛翔拳	↓↙←+C
昇龍彈	→↓↘+A or C
空破彈	←↙↓↘→+B or D
擊壁背水掌	近敵時←↙↓↘→+A or C
幻影不知火	跳躍中↓↘→+B or D
幻影不知火•上顎	幻影不知火著地後B or D
幻影不知火•下顎	幻影不知火著地後A or C
超必殺技	
超裂破彈	↓↙←↙→+B or D
斬影流星拳	↓↙←↙↓↘→+A or C
STRIKER動作	
疾風斬影拳	由畫面版邊一定距離突進斬影拳

東丈(JOE HIGASHI)

技指令表	
通常投	
膝地獄	近敵時→或←+C
LEG THROUGH	近敵時→或←+D
特殊技	
LOW KICK	→+B
SLIDING	↘+B
必殺技	
HURRICANE UPPER	←↙↓↘→+A or C
爆烈拳	A or C掣連打
爆烈拳FINISH	爆烈拳中↓↘→+A or C
TIGER KICK	→↓↘+B or D
SLASH KICK	←↙↓↘→+B or D
黃金之踵	↓↙←+B or D
超必殺技	
SCREW UPPER	↓↘→↓↘→+A or C
爆烈HURRICANE TIGER踵	↓↘→↘↓↙←+A or C
史上最強之LOW KICK	↓↘→↓↘→+B or D
STRIKER動作	
ORA ORA爆烈拳	由畫面版邊一定距離出現並以爆烈拳攻擊

不知火舞(MAI SIRANUI)

技指令表	
通常投	
不知火剛臨	近敵時→或←+C
風車崩	近敵時→或←+D
夢櫻	空中近敵時↑以外+C or D
特殊技	
紅鶴之舞	↘+B
黑燕之舞	→+B
大輪風車落	跳躍中↓+A
浮羽	跳躍中↓+B
山櫻桃	跳躍中↓+D
必殺技	
花蝶扇	↓↘→+A or C靴龍炎舞　↓↙←+A or C
必殺忍蜂	←↙↓↘→+B or D
飛翹之舞(空中)	跳躍中↓↙←+A or C
飛翹之舞(地上)	↓儲↑+A or C(持續按掣攻擊)
飛翹之舞(空中)	↓儲↑+A or C後三角跳中↓↙←+A or C
山櫻桃	↓儲↑+A or C後三角跳中↓+A or C
浮羽	↓儲↑+A or C後三角跳中↓+B or D
桃花鳥	↓儲↑+A or C後三角跳中近敵時↓↙←+B or D
小夜千鳥	↓↙←+B or D(能以龍炎舞CANCEL)
超必殺技	
超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+B or D
鳳凰之舞	↓↙←↓↙←+A or C
水鳥之舞	↓↘→↓↘→+A or C
STRIKER動作	
櫻吹雪	從畫面版邊出來應援,當接觸到對手時則變作以花嵐攻擊



韓國隊 KOREA TEAM

金甲煥(KIM KAPHWAN)

技指令表	
通常投	
首極落	近敵時→或←+C
殺腳投	近敵時→或←+D
特殊技	
空連擊	→+A
NERICHAGI	→+B
必殺技	
飛燕斬	↓儲↑+B or D
天昇腳	重飛燕斬中↓+D
半月斬	↓↙←+B or D
飛翔腳	跳躍中↓↘→+B or D
流星落	←儲→+B or D
霸氣腳	↓↓+B or D(能以鳳凰腳CANCEL)
超必殺技	
鳳凰腳	↓↙←↙→+B or D
鳳凰飛天腳	↓↘→↓↘→+B or D
STRIKER動作	
飛昇腳	向畫面上空突進，垂直打起對手

崔盆革(CHOI BOUNGE)

技指令表	
通常投	
頭乘刺	近敵時→或←+C
下血突	近敵時→或←+D
特殊技	
骸突	→或←+A
通魔蹴	→或←+B
必殺技	
龍捲疾風斬	↓儲↑+A or C
飛翔空裂斬	↓儲↑+B or D(持續按掣攻擊)
飛翔腳	跳躍中↓↘→+B or D
旋風飛猿刺突	←儲→+A or C
方向轉換	旋風飛猿刺突或飛翔空裂斬中按方向及攻擊掣(可連續輸入3次)
迴轉飛猿斬	↓↙←+A or C
奇襲飛猿突	迴轉飛猿斬中A or C
超必殺技	
真！超絕龍捲真空斬	→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C
鳳凰腳	↓↘→↘↓↙←+B or D
真！超絕輪迴轉突刃	跳躍中↓↘→↓↘→+A or C
STRIKER動作	
挑撥三味	削減對手部份POWER GAUGE能量，近距離內切換攻擊

張國寒(CHANG KOEHAN)

技指令表	
通常投	
破顏擊	近敵時→或←+C
鎖締	近敵時→或←+D
特殊技	
轢逃	↘+A
必殺技	
鐵球粉碎擊	←儲→+A or C
鐵球大回轉	A or C掣連打(ABCD同按動作解除)
大破壞投	近敵時→↘↓↙←→+A or C
鐵球太鼓打	←↙↓↘→+B or D
超必殺技	
鐵球大暴走	↓↘→↘↓↙←+A or C
鐵球大壓殺	↓↘→↓↘→+A or C
鐵球大撲殺	↓↘→↓↘→+B or D
STRIKER動作	
鐵球大降臨	畫面版邊以鐵球PRESS擊潰對手

全勳(JHUN HOON)

技指令表	
通常投	
反動擊	近敵時→或←+C
回旋風	近敵時→或←+D
特殊技	
獵虎擊	→+B(持續輸入則變為猛虎陣)
流瀧蹴	空中↓+B
必殺技	
滿月斬	↓↙←+B or D(持續輸入B則變為獵虎陣)
排氣擊	↓↙←+A or C(持續輸入A則變為狙鷲陣)
空砂塵	↓儲↑+A or C(持續輸入A則變為狙鷲陣)
狙鷲陣	↓↓+A
鷲爪腳(上段)	狙鷲陣中↑+C
鷲爪腳(下段)	狙鷲陣中C
太極破	狙鷲陣中D
切換攻擊	狙鷲陣中→或←+B(持續輸入B則變為獵虎陣)
切換動作	狙鷲陣→獵虎陣(A→B)
	獵虎陣→狙鷲陣(B→A)
獵虎陣	↓↓+B
飛虎擊	獵虎陣中↑+C
猛虎擊	獵虎陣中C
襲虎擊	獵虎陣中↓+C
太極避	獵虎陣中D
切換攻擊	獵虎陣中→或←+A(持續輸入A則變為狙鷲陣)
超必殺技	
鳳凰天舞腳	跳躍中↓↘→↓↘→+B or D
鳳凰裂爪腳	↓↘→↓↘→+B or D
STRIKER動作	
伏虎襲擊	技攻擊視乎對手動作而產生變化

超能力戰士隊 PSYCHO SOLDIER TEAM

麻宮ATHENA(ATHENA ASAMIYA)

技指令表	
通常投	
BIT THROW	近敵時→或←+C
PSYCHIC THROW	近敵時→或←+D
PSYCHIC SHOOT	空中近敵時↑以外+C or D
特殊技	
連環腿	→+B
PHENIX BOOM	跳躍中↓+B
必殺技	
PSYCHO BALL ATTACK	↓↙←+A or C
PHOENIX ARROW	跳躍中↓↙←+B or D
PSYCHO REFLECTOR	→↘↓↙←+B
v PSYCHO REFLECTOR	→↘↓↙←+D
PSYCHO SWORD	→↓↘+A or C
空中PSYCHO SWORD	跳躍中→↓↘+A or C
PSYCHIC TELEPORT	↓↘→+B or D
PSYCHO SHOOT	←↙↓↘→+A or C
超必殺技	
SHINNING CRYSTAL BIT	→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C
CRYSTAL SHOOT	SHINNING CRYSTAL BIT動作中↓↙←+A or C
空中SHINNING CRYSTAL BIT	跳躍中→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C
空中CRYSTAL SHOOT	空中SHINNING CRYSTAL BIT動作中↓↙←+A or C
PHOENIX FANG ARROW	跳躍中↓↘→↓↘→+B or D
STRIKER動作	
PSYCHO HEALING	出現地點近距離內回復我方體力

椎拳崇(SIE KENSOU)

技指令表	
通常投	
寸打	近敵時→或←+C
巴投	近敵時→或←+D
特殊技	
虎撲手	→+A
後旋腿	→+B
必殺技	
箭疾步	↓↙←+A or C
龍顎碎	←↓↙+B or D
穿弓腿	↓↘→+B or D
龍連牙・地龍	←↙↓↘→+A
龍連牙・天龍	←↙↓↘→+C
龍爪擊	跳躍中↓↙←+A or C
龍連打	→↓↘+A or C
超必殺技	
神龍淒煌烈腳	↓↘→↘↓↙←+B
神龍天舞腳	↓↘→↘↓↙←+D
超龍連擊	↓↘→↓↘→+A or C
STRIKER動作	
肉饅4U	出現地點近距離內回復我方體力

鎮元齋(CHIN GENTSAI)

技指令表	
通常投	
強飲酒	近敵時→或←+C
逆腳投	近敵時→或←+D
特殊技	
醉步飄簞襲	→+A
必殺技	
飄簞擊	↓↙←+A or C
柳燐蓬萊	→↓↘+A or C(醉杯靠後則轉化轟炎招來・改)
回轉的空突拳	←↙↓↘→+B or D
	醉管卷翁中→+B or D
	望月醉中→+B or D
醉管卷翁	↓↓+A or C
蝶襲鯥魚	醉管卷翁中→+A or C
望月醉	↓↓+B or D
龍蛇反蹦	望月醉中↑+B
鯉魚反蹦	望月醉中↑+D
醉杯靠	↓↘→+A or C
噴炎口	醉杯靠後↓↘→+A or C
超必殺技	
轟爛炎炮	↓↘→↓↘→+A or C
轟炎招來	↓↘→↘↓↙←+A or C
STRIKER動作	
蓬萊樂宴	由畫面版邊一定距離出現並攻擊敵人

包(BAO)

技指令表	
通常投	
幻影頭技	近敵時→或←+C
CRITICAL THROW	近敵時→或←+D
特殊技	
革裂	→+A
旋壁蹴	→+B
閃翔蹴	↘+B
裡滑蹴	↘+D
雙掌	跳躍中↓+A
挽蛇	跳躍中↓+B
必殺技	
PSYCHO BALL ATTACK(彈攻擊)	
・FRONT	↓↙←+A
・RISE	↓↘→+A
・BOUND	↓↘→+B
・REFLECT	↓↙←+B
・AIR FRONT	跳躍中↓↙←+A
・AIR BOUND	跳躍中↓↘→+B
PSYCHO BALL CRUSH(本體攻擊)	
・FRONT	↓↙←+C
・RISE	↓↘→+C
・BOUND	↓↘→+D
・REFLECT	↓↙←+D
・AIR FRONT	跳躍中↓↙←+C
・AIR BOUND	跳躍中↓↘→+D
超必殺技	
PSYCHO BALL ATTACK MAX	↓↙←↓↙←+A or C
PSYCHO BALL ATTACK DX	→←↙↓↘→+B or D
PSYCHO BALL CRUSH SP	↓↙←↓↙←+B or D
STRIKER動作	
PSYCHO BALL ATTACK MAX~Striker Mix	從畫面版邊出來以PSYCHO BALL ATTACK MAX攻擊

龍虎之拳ART OF FIGHTING TEAM

坂崎龍(RYO SAKAZAKI)

技指令表	
通常投	
谷落	近敵時→或←+C
巴投	近敵時→或←+D
特殊技	
冰柱割	→+A
上段受	→+B
下段受	↘+B
必殺技	
虎煌拳	↓↘→+A or C
虎炮	→↓↘+A or C
飛燕疾風腳	→↘↓↙←+B or D
虎炮疾風拳	↓↙←+A or C
猛虎雷神剎	↓↘→+B or D
暫烈拳	→←→+A or C
超必殺技	
龍虎亂舞	↓↘→↘↓↙←+A or C
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A or C
天地霸煌拳	↓↘→↓↘→+A or C
STRIKER動作	
空中虎煌拳	從畫面邊跳出，並於上空放出空中虎煌拳

ROBERT GARCIA

技指令表	
通常投	
龍跳腳	近敵時→或←+C
首切投	近敵時→或←+D
特殊技	
勾龍降腳蹴	→ or ←+A
龍翻蹴	→ or ←+B
二段足刀蹴	↘+B
飛燕龍神腳	跳躍中↘+B or D
必殺技	
龍擊拳	←儲→+A or C
飛燕旋風腳	←儲→+B or D
龍斬翔	↓儲↑+B or D
旋燕連舞腳	↓儲↑+A or C
超必殺技	
龍虎亂舞	↓↘→↘↓↙←+A or C
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A or C
無影旋風十段腳	↓↙←↙↓↘→+B or D
STRIKER動作	
龍連猛擊	從畫面邊跳出，並放出龍虎亂舞

坂崎尤里(YURI SAKAZAKI)

技指令表	
通常投	
鬼張手	近敵時→或←+C
SILENT投	近敵時→或←+D
燕落	空中近敵時↑以外+C or D
特殊技	
燕翼	→+A
旋回腳	→+B • B(追加輸入)
必殺技	
虎煌拳	↓↘→+A or C(能夠按實儲勁)
霸王翔吼拳	虎煌拳儲勁至MAXIMUM時
空牙(由里超UPPER)	→↓↘+A or C
裡空牙(DOUBLE由里超UPPER)	空牙著地時→↓↘+A or C
雷煌拳	↓↘→+B or D
飛燕疾風拳(由里超KNUCKLE)	↓↙←+A or C(能夠按實儲勁)
飛燕旋風腳(由里超回蹴)	↓↙←+B or D
百烈耳光	→↘↓↙←→+B or D
超必殺技	
飛燕鳳凰腳	↓↘→↘↓↙←+A or C
飛燕烈孔	↓↘→↓↘→+B or D
滅鬼斬空牙(芯！超UPPER)	↓↘→↓↘→+A or C
STRIKER動作	
飛援烈孔	從畫面邊跳出，當接觸到對手時則變作以飛燕烈孔攻擊

大個馬(TAKUMA SAKAZAKI)

技指令表	
通常投	
大外刈	近敵時→或←+C
一本背負	近敵時→或←+D
特殊技	
鬼車	→+A
飛車落	←+A
瓦割	→+B
桂馬打	↘+B
必殺技	
虎煌拳	↓↘→+A or C
暫烈拳	→←→+A or C
飛燕疾風腳	↙儲→+B or D
翔亂腳	→↘↓↙←+B or D
猛虎無賴岩	↓↙←+A or C
三戰之型	↓↓+A or C(能夠按實儲勁)
超必殺技	
龍虎亂舞	↓↘→↘↓↙←+A or C
霸王至高拳	→←↙↓↘→+A or C
真 • 鬼神擊	近敵時↓↘→↓↘→+A or C
STRIKER動作	
超必殺 • 天狗至高拳	從畫面邊放出霸王至高拳

女性格鬥家隊WOMAN FIGHTERS TEAM

BLUE MARY

技指令表	
通常投	
VICTOR投	近敵時→或←+C
HEAD THROW	近敵時→或←+D
特殊技	
HAMMER ARCH	→ or ←+A
CLIMBING ARROW	↘+B
DOUBLE ROLLING	→ or ←+B
必殺技	
SPIN FALL	↓↘→+A or C
M • SPIDER	SPIN FALL中↓↘→+A or C
STRAIGHT SLICER	←儲→+B or D
CLUB CLETCH	STRAIGHT SLICER擊中時↓↘→+B or D
VERTICAL ARROW	→↓↘+B or D
M • SNATCHER	VERTICAL ARROW擊中時→↓↘+B or D
M • REVERSE FACE LOCK	↓↙←+B
M • HEAD BUSTER	↓↙←+D
REAL COUNTER	↓↙←+A or C
BACK DROP • REAL	REAL COUNTER中←↙↓↘→+A or C
HEAD RUSH	REAL COUNTER中←↙↓↘→+B or D
超必殺技	
M • TYPHOON	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+B or D
M • SPLASH ROSE	↓↘→↘↓↙←+A or C
M • DYNAMITE SWING	↓↘→↓↘→+B or D
STRIKER動作	
RAPID SPIDER	從畫面邊突進，並以M • TYPHOON垂直打起對手

KING

技指令表	
通常投	
HOLD RUSH	近敵時→或←+C
HOOK BUSTER	近敵時→或←+D
特殊技	
TRAP KICK	→+B
SLIDING KICK	↘+D
必殺技	
VENOM STRIKE	↓↘→+B
DOUBLE STRIKE	↓↘→+D
TRAP SHOT	→↓↘+B or D
TORNADO KICK'95	→↘↓↙←+B
TORNADO KICK	→↘↓↙←+D
SURPRISE ROSE	→↓↘+A or C
MIRAGE DANCE	近敵時←↙↓↘→+A or C
MIRAGE KICK	→↘↓↙←+A or C
超必殺技	
ILLUSION DANCE	↓↘→↘↓↙←+B or D
SILENT FLASH	↓↙←↓↙←+B or D
STRIKER動作	
TRAP RUSH	以SLIDING KICK從畫面邊突進，當接觸到對手時則變作以SILENT FLASH攻擊

藤堂香澄(KASUMI TODO)

技指令表	
通常投	
卷上	近敵時→或←+C
合氣投	近敵時→或←+D
特殊技	
肘當	→+A
必殺技	
重當	↓↘→+A or C
空中重當	跳躍中↓↘→+A or C
滅身無投	←↙↓↘→+B
殺掌陰蹴	←↙↓↘→+D
白山桃	↓↙←+B or D
龍捲槍打	近敵時→↘↓↙←+A or C
扇溝流	↓↙←+A or C(可連續輸入3次)
超必殺技	
超重當	↓↘→↓↘→+A or C
心眼 葛落	↓↘→↘↓↙←+A or C
STRIKER動作	
喝	從畫面版邊出來挑撥對手，當接觸到對手時則變作以滅身無投攻擊

李香緋(LI XIANG FI)

技指令表	
通常投	
華呶嘛	近敵時→或←+C
力千後宴	近敵時→或←+D
特殊技	
雙掌打	→+A
弓步 • 後旋腿	→+B
伏步 • 後旋腿	↘+D
必殺技	
那夢波	↓↘→+A or C
閃里肘皇	↓↘→+B
閃里肘皇 • 貫空	閃里肘皇中↓↘→+B
閃里肘皇 • 心碎波	↓↘→+D
天崩山	→↓↘+B or D
詠酒	↓↙←+A or C
萬泊後宴	近敵時→↘↓↙←→+A or C
衛氣守炮	萬泊後宴中↓↙←+A or C
超必殺技	
大鐵神	↓↘→↘↓↙←+A or C
超白龍	↓↘→↓↘→+A or C
挑撥	超白龍中B or連打
真心牙	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C
STRIKER動作	
大酷挑	從畫面版邊出來挑撥對手，削減對手部份POWER GUAGE能量

怒隊 IKARI TEAM

LEONA

技指令表	
通常投	
LEONA CRUSH	近敵時→或←+C
ODER BUCKLER	近敵時→或←+D
HEIDERN INFERNO	空中近敵時↑以外+C or D
特殊技	
SIRIKE ARCH	→ or ←+B
必殺技	
MOON SLASHER	↓儲↑+A or C
GROUND SABER	←儲→+B or D
GLIDING BUSTER	重GROUND SABER中→+B
X—CALIBER	跳躍中↓↙←+A or C
BALTIC LAUNCHER	←儲→+A or C
EARRING爆彈1	↓↙←+B or D
EARRING爆彈2：HEART ATTACK	←↓↙+B or D(一定時間內再次輸入指令引爆)
超必殺技	
V SLASHER	空中↓↘→↘↓↙←+A or C
REVOLVE SPARK	↓↙←↙↓↘→+B or D
GRATEFUL DEAD	↓↘→↓↘→+A or C
STRIKER動作	
KILLER TOUCH	從畫面版邊突進，在對手身上設置爆彈

RALF JONES

技指令表	
通常投	
DYNAMITE HEAD BUTT	近敵時→或←+C
NORTHERN LIGHT BOMB	近敵時→或←+D
必殺技	
VULCAN PUNCH	A or C連按
GATLING ATTACK	←儲→+A or C
急降下爆彈PUNCH(地上)	↓儲↑+A or C
急降下爆彈PUNCH(空中)	跳躍中↓↘→+A or C
SUPER ARGENTINA BACK BREAKER	近敵時←↙↓↘→+B or D
RALF KICK	持續按住B or D一段時間，然後放開
RALF TACKLE	→↘↓↙←+B or D
超必殺技	
BARI BARI VULCAN PUNCH	↓↘→↘↓↙←+A or C
騎馬VULCAN PUNCH	↓↙←↙↓↘→+B or D
GALACTICA PHANTOM	↓↘→↓↘→+A or C
STRIKER動作	
GALACTICA PHANTOM	急降下爆彈PUNCH著地後GALACTICA PHANTOM

CLACK STEEL

技指令表	
通常投	
GERMAN投	近敵時→或←+C
FISHERMAN BUSTER	近敵時→或←+D
DEATH LAKE DRIVE	空中近敵時↑以外+C or D
特殊技	
STOMPING	→+B
必殺技	
GATLING ATTACK	←儲→+A or C
MOUNT TACKLE	←↙↓↘→+A or C
CLARK LIFT(必殺投)	MOUNT TACKLE中↓↓+A
ROLLING CRADLER(必殺投)	MOUNT TACKLE中↓↓+B or D
SUPER LIFT(D.D.T.)(必殺投)	MOUNT TACKLE中↓↓+ C
SUPER ARGENTINA BACK BREAKER(必殺投)	近敵時←↙↓↘→+B or D
NAPALM STRETCH(必殺投)	→↓↘+A or C
	重GATLING ATTACK中→↓↘+A or C
FRAKEN STEINER(必殺投)	→↓↘+B or D
FLASHING ELBOW	必殺投動作中↓↘→+A or C
超必殺技	
ULTRA ARGENTINA BACK BREAKER	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C
RUNNING THREE	←↙↓↘→←↙↓↘→+B or D
STRIKER動作	
FLASHING LAUNCHER	捕捉一定距離內敵的對手，並把其擲出

WHIP

技指令表	
通常投	
ALPHA	近敵時→或←+C
ZEST	近敵時→或←+D
特殊技	
WHIP SHOT	→+A(可連續輸入5次)
必殺技	
BOOMERANG SHOT"CODE：SC"	←↙↓↘→+A or C
ASSASSIN STRIKE"CODE：BB"	→↓↘+A or B or C or D(出現位置變化)
STRENGTH SHOT TYPE A"CODE：優越"	→↘↓↙←+A(可接按掣儲勁)
STRENGTH SHOT TYPE B"CODE：力"	→↘↓↙←+B(可接按掣儲勁)
STRENGTH SHOT TYPE C"CODE：勝利"	→↘↓↙←+C(可接按掣儲勁)
STRENGTH SHOT TYPE D"CODE：飴"	STRENGTH SHOT儲勁+D解除
HOOK SHOT"CODE：風"	跳躍中↓↙←+A or C
DESERT EAGLE	←↓↙+A or C • A or C連按(8槍後子彈填補)
超必殺技	
SONIC SLAUGHTER"CODE：KW"	↓↙←↙↓↘→+A or C
STRIKER動作	
VALKYRIE SHOT	從畫面版邊出現揮舞皮鞭

EDIT 專用 CHARACTER

草薙京-1(KYO KUSANAGI-1)

技指令表	
通常投	
扒鐵	近敵時→或←+C
一剎背負投	近敵時→或←+D
特殊技	
黑咬	→+A
穗振	→+B
砌穿	↘+C
必殺技	
闇拂	↓↘→+A or C
朧車	→↓↘+B or D
七拾五式•改	↓↘→+B • B or D • D
蒼鬼	↓↙←+A or C
超必殺技	
大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+A or C
STRIKER動作	
七拾五式•改	從畫面邊突進七拾五式•改

草薙京-2(KYO KUSANAGI-2)

技指令表	
通常投	
扒鐵	近敵時→或←+C
一剎背負投	近敵時→或←+D
特殊技	
轟斧	→+B
奈落落	跳躍中↓+C
必殺技	
鬼燒	→↓↘+A or C
R.E.D.KICK	←↓↙+B or D
琴月	→↘↓↙←+B or D
荒咬	↓↘→+A
九傷	荒咬動作中↓↘→+A or C
八靖	荒咬或九傷動作中→↘↓↙←+A or C
砌穿	荒咬往八靖動作中A or C
鷓摘	荒咬往八靖動作中B or D
七瀨	九傷動作中B or D
毒咬	↓↘→+C
罪詠	毒咬動作中→↘↓↙←+A or C
罰詠	罪詠動作中→+A or C
超必殺技	
無式	↓↘→↓↘→+A or C
STRIKER動作	
七拾五式•改	從畫面邊突進七拾五式•改

隱藏 CHARACTER

真•草薙京(KYO KUSANAGI)

技指令表	
通常投	
扒鐵	近敵時→或←+C
一剎背負投	近敵時→或←+D
特殊技	
外式•轟斧	→+B
外式•奈落落	跳躍中↓+C
八拾八式	↘+D
必殺技	
百式•鬼燒	→↓↘+A or C
R.E.D.KICK(RAINBOW ENERGY DYNAMITE KICK)(七十七式•獨樂屠)	←↓↙+B or D
四百貳拾七式•轢鐵	→↘↓↙←+B or D
七拾五式•改	↓↘→+B • B or D • D
百拾四式•荒咬	↓↘→+A
百貳拾八式•九傷	荒咬動作中↓↘→+A or C
百貳拾七式•八錆	荒咬往九傷動作中A or C
	荒咬動作中→↘↓↙←+A or C
百貳拾五式•七瀨	荒咬往九傷動作中B or D
	荒咬往八靖動作中B or D
外式•砌穿	荒咬往八靖動作中A or C
百拾五式•毒咬	↓↘→+C
四百壹式•罪詠	毒咬動作中→↘↓↙←+A or C
四百貳式•罰詠	罪詠動作中→+A or C
九百拾式•鷓摘	↓↙←+A or C
外式•龍射	鷓摘中上段當身
外式•虎伏	鷓摘中下段當身
超必殺技	
裡百八式•大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+A or C(可按掣儲勁)
百八拾貳式	↓↘→↓↘→+A or C(可按掣儲勁，儲至MAX時為GUARD不能技)
STRIKER動作	
裡百八式•大蛇薙	從畫面邊出現以大蛇薙攻擊

八神庵(IORI YAGAMI)

技指令表	
通常投	
逆剝	近敵時→或←+C
逆逆剝	近敵時→或←+D
特殊技	
外式•夢彈	→+A • A
外式•轟斧陰「死神」	→+B
外式•百拾折	跳躍中←+B
必殺技	
百八式•驅闇炎	↓↘→+A or C
百式•鬼燒	→↓↘+A or C
百貳拾七式•葵花	↓↙←+A or C(可連續輸入3次)
貳百拾貳式•琴月陰	→↘↓↙←+B or D
參百拾壹式•爪櫛	→↓↘+B or D
屑風	近敵時→↘↓↙←+A or C
超必殺技	
禁千貳百壹式•八稚女	↓↘→↘↓↙←+A or C
裡參百拾壹式•析爪櫛	↓↘→↓↘→+B or D
STRIKER動作	
裡百八式•八酒杯	從畫面邊出現以八酒杯攻擊

KRIZALID

技指令表	
通常投	
DEAD FALL	近敵時→或←+C or B
特殊技	
CUTSPIN →+A	
必殺技	
DUHON RAGE	↓↘→+A or C
LETHAL IMPACT	↓↘→+A or B
RISING DARKMOON	→↓↘+A or C
DESPERATE MOMENT	→↘↓↙←+A or C
MOMENT PENETRATION	DESPERATE MOMENT中→ or ←+A or C
超必殺技	
END OF HEAVEN：NORMAL	↓↙←↙↓↘→+A or C
END OF HEAVEN：MAX	↓↙←↙↓↘→+A or C
DESPERATE OVERDRIVE	↓↘→↘↓↙←+A or C
STRIKER動作	
END OF LIFE	從畫面邊出現以突進+炎攻擊

TEXT：太空戰士MS

PS
製造商：SQUARE
發售日：預定7月19日
容量：未定　價格：未定
RPG / MEM



回歸原點的FANTASY世界

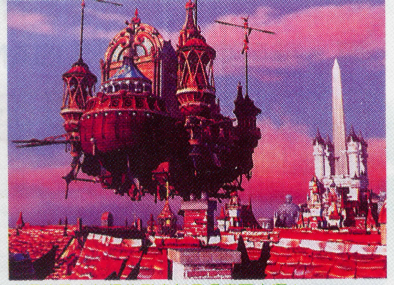
序 曾在「SQUARE MILLENNIUM」中亮相的超級大作《FINAL FANTASY IX》(以下簡為F.F IX)終於有新的情報公開，還決定了在7月19日推出，若這消息是確實的話，那麼我們只要等多數個月就有得玩，真的很期待！！

「水晶」再現

除了過去三作之外(即《F.F VI》、《F.F VII》和《F.F VIII》)，從第一作開始，《F.F》系列的故事中，故事均有強調到「水晶」的存在，曾有不少批評在過去三作中，沒有「水晶」存在而失去FANTASY的感覺。而今集《F.F IX》之LOGO中，卻有一顆水晶作陪襯，相信遊戲的世界觀與「水晶」有關，這個水晶的故事經過八年沈默又再度展開。

◆擁有「水晶」的logo

劇場艇

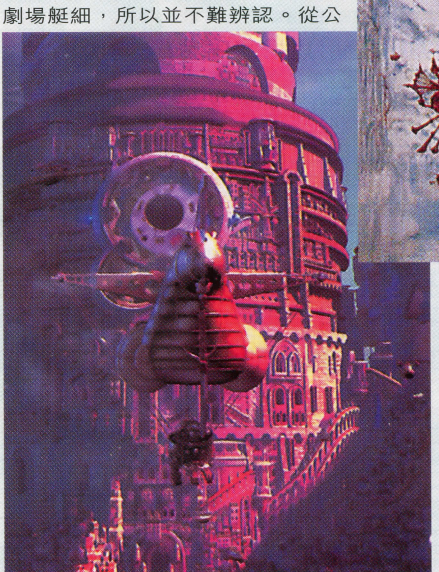

◆這隻設有劇場的飛空艇是多麼巨大啊！

整艘船之設計就如一座城堡般的飛空艇，叫做「劇場艇」，它的體積比一般的飛空艇大，有像螺旋掌的東西置於船後方，而在船上設置了一個劇場，只要將船中央的蓋打開，就會變成舞台。每年它會公演一次的劇場艇，即將成為主角Zidane的目標，他打扮成劇團的人而潛進船內，究竟會有甚麼事發生呢？

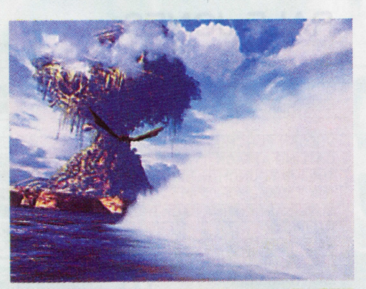
飛空艇

飛空艇可謂在《F.F》的世界中必見的交通工具，由於它的體積比起劇場艇細，所以並不難辨認。從公報的畫面中，可有不少飛空艇在城鎮上空飛行，根據坂口受訪問時所說，這些飛空艇同樣會在遊戲後半時出現，而且還是大量飛空艇一同出現。

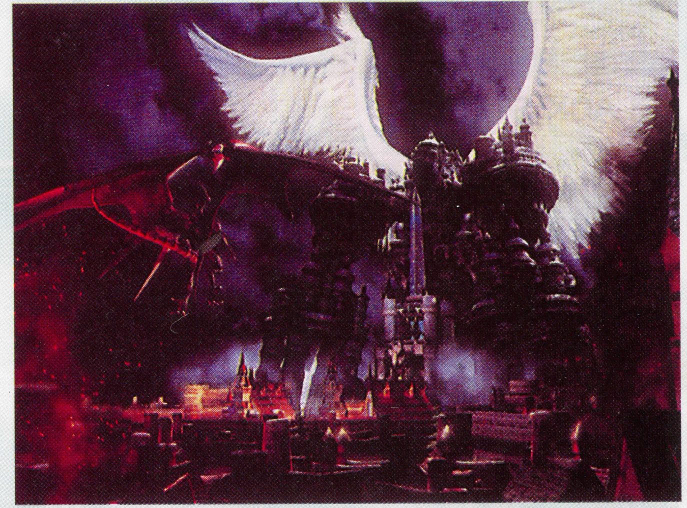
◆這是天野所繪畫的飛空艇，有點兒類似劇場艇…


◆位於中央的大型建築物是甚麼？為何有這麼多飛空艇聚集？

DRAGON？



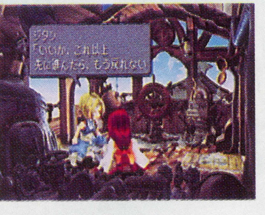
從圖片中看到一條黑色的龍面向着一座像水晶塔，還好像存有敵意，可是在這塔的背後卻有一對白翅膀之城堡，就如要守護這塔般與黑色的龍對峙，兩者有如《F.F VIII》的巴哈姆和亞歷山大，相信這會成為故事中重要的一幕。



共8人的冒險

遊戲時間長達40個小時的《F.F IX》，除了以下所介紹的三名角色之外，還有五位角色還未公開，其中一位是女性角色外，至於餘下的四名角色並不單是人類；其他種族的角色均會存在，當中還包括Monster，到了最後主角Zidane的隊伍總共8人，各自擁有自己的故事，不過戰鬥時就只能以四人出戰，遊戲會因應故事的進行而改變出戰角色，但當然也有玩者自己任意選擇出戰角色的時候。





新系統

根據可靠的消息所知，今作可以四人參加戰鬥，就如過去的《F.F IV》一樣，戰鬥的戰略性明顯地會比以往複雜，不過除了會用回ATB系統之外，更會有新的系統出現，可是這新的系統還未命名，只能說是一個擁有很多DATA和組合的系統，相信會非常有趣。

有尾的少年——Zidane Trball
（ジタン・トライバル）



年齡：16歲

解說：一名年僅16歲的少年，是盜賊團的一份子，他擁有很高的判斷力，曾一次為了女生的事而進入迷惑之中。此外他擁有與別不同的尾巴，究竟這條尾巴是否隱藏着甚麼秘密？

◆天野喜考的設定畫

得意的黑魔導士——VIVI Ornitier
（ビビ・オルニティア）



年齡：9歲

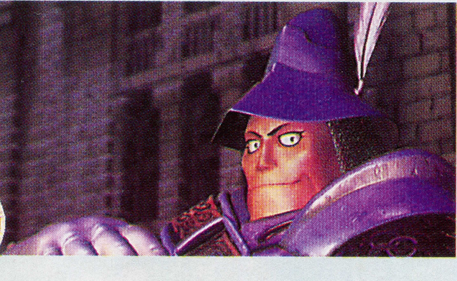
解說：有如公仔一樣的黑魔導士，年紀較小；只有9歲，還非常擔小，做任何事都沒有自信。但不要以為他年輕就沒用處，他擁有強大的黑魔法潛在力，有時卻不能自我控制。

◆天野喜考的設定畫

氣重的王家騎士——Edward Steiner
（エドウァルド・スタイナー）

年齡：33歲

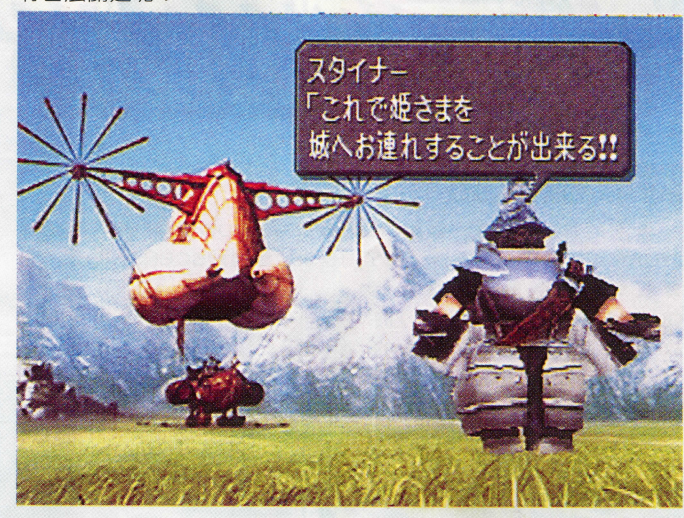
解說：他是一個叫「艾利沙多利亞（アレクサンドリア）」之王國騎士，擁有驚人的腕力，做事非常認真，身為王家騎士的他，還有保護公主的責任，當他遇上Zidane時，使到他感到苦惱。



◆天野喜考的設定畫

三人之關係

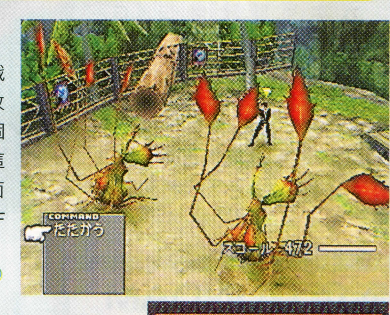
基本上從以上的人物設定來看，其中的Edward和VIVI均有明確的冒險理由，為保護公主而戰；為找尋真我而戰，但是主角Zidane卻沒有明確的理由，他可是一位沒有生存目的的傢伙，不過當中的關鍵，就在黑魔導士內，而且它更會成為故事的核心，究竟他和主角會有甚麼關連呢？



FINAL FANTASY IX大預想

讀碟時間？

曾在文中說過，遊戲的戰鬥系統將會由前作的三人改為四人，而且更會增加一個擁有大量DATA的新系統，這樣由MAP畫面進入戰鬥畫面的時間，會否因而比《F.F VIII》還要長？



◆（註：圖為《F.F VIII》）

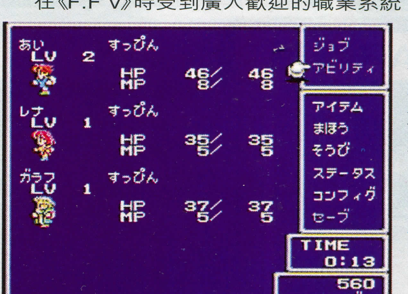
分岐故事？

在《F.F V》時由伊籐製作的「二選一」EVENT，可說深受坂口先生愛載，今次伊籐仍會參加《F.F IX》的製作，這樣會可能會再次出現「二選一」EVENT，到時可能不單是二選一武器這麼簡單，而是分岐故事。

◆（註：圖為《F.F V》）

職業系統？

在《F.F V》時受到廣大歡迎的職業系統，在今集會再度出現嗎？在今作中有黑魔導士存在，與以往有職業系統的《F.F》相同，究竟今集會否加入職業系統，但筆者相信沒有這樣的可能。



◆（註：圖為《F.F V》）

（註：畫面仍在開發中）

TEXT：機動戰士MS

PS
製造商：BANDAI
發售日：2000年夏
容量：未定　價格：未定
SLG　MEM

SDガンダム G GENERATION-3 G THREE

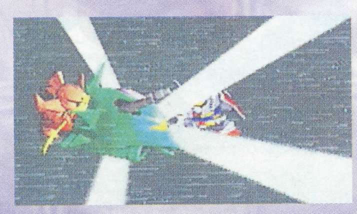
新的高達傳說…

G-GENERATION最新作

一直大受好評的《SD GUNDAM G GENERATION》，經過《ZERO》之後又一新作，那就是這隻《SD GUNDAM G GENERATION-3》，究竟今作會有甚麼新搞作呢？

新收錄作品

今次的第3作故事同樣由「機動戰士GUNDAM」開始，直至到「TURN A GUNDAM」為止，除了前作未收錄過的SCENARIO外，更會收錄DC版的《機動戰士GUNDAM殖民星墜落之地…》的故事，即是說OVA版的《GUNDAM W》和小說版的《閃光之凱撒衛》，就算連PC版的《GUNDAM TACTICS》均有收錄，可說是全STAGE制霸，其版數達100以上，你說「正」不「正」？


◆經典場面仍健在

DATA連動

大家可曾記得在《G-GENERATION 0》時，有一種痛苦的經歷，那就是要從想回新的史事時要從頭開始，回想起真是叫人沒心機，不過今次的《3》；就可以讓玩者使用過去的SAVE DATA來重新遊戲，這樣就不會玩得這麼吃力。



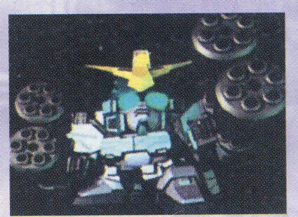


新UNIT的CG

有新的SCENARIO，自然有新的機體，大家在前作中是否覺得沒有「WING GUNDAM ZERO CUSTOM」而感到很失望，今次大家可以放心，因為它將會被列入遊戲裏，現在就將新的機體一一公開。

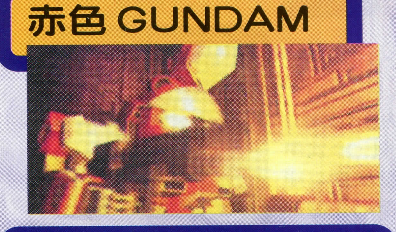

WING GUNDAM ZERO CUSTOM


GUNDAM EPION


GUNDAM HEAVY ARMS


GUNDAM SANDROCK CUSTOM

赤色GUNDAM



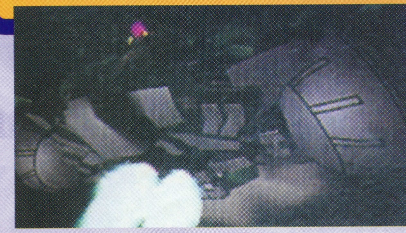
白鬍子在地球覺醒







阿姆沙拉斯MAP兵器







（註：畫面仍在開發中）

TEXT BY MS

ブレス オブ ファイア IV
BREATH OF FIRE
うつろわざるもの

PS	製造商：CAPCOM
RPG	售價：5800日圓
	發售日：4月27日　容量：CD-ROM
	MEM

即將在4月底登場的CAPCOM超大作RPG《BREATH OF FIRE IV》，已逐漸有新的情報公開，遊戲除了有精彩的故事和舞台設定外，還擁有一班充滿魅力的角色，龍(RYU)與科魯(FAURU)的物語即將展開…

不滅的龍族傳說——BREATH OF FIRE IV不變的人

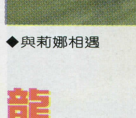
一個遊戲兩個故事

今次的第四作；與前作相距3年再一次甦醒在PlayStation，其SCENARIO明顯與以往不同，遊戲除了跟回以往是由RYU當主角外，還有第二位主角存在，那就剛公佈不久的FAURU，兩位主角各自有自己不同的故事，並平行進行，雖然實際情況暫時還未可以確認，但是相信二人將會在故事中相遇。

光之章——RYU's SIDE

從東大陸開始的故事…

RYU的故事是由東大陸開始，他在沙漠中與找尋姊姊艾莉娜的莉娜相遇，並一起開始旅程。當日、莉娜在沙漠地帶的街道中遇上全身赤裸；倒在地上的RYU，不論是他的出身地及種族，都一無所知，只知道他身上有一顆「龍眼」。



◆與莉娜相遇



◆在熔岩上RYU好像遇上困難

闇之章——FAURU's SIDE

經過數百年的時間，FAU帝國的最初代皇帝FAURU(フォウル)突然復活起來，就在他復活之日，突然受到自己國家的軍隊襲擊，從此他的故事展開，他隨着不同的遭遇，令酊潛在自己體內的力量逐漸覺醒。

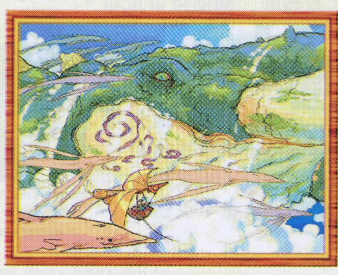
◆復活之日？

◆自己的時代會再開始嗎？

龍

在這個世界有一種叫「龍」的生物存在，就如砂龍、泥龍等般的種類，可是其真正身份卻不明，牠們既不是動物又不是Monster，只能説古怪的生物，即使牠們的存在是這麼不可思議，但是人類們均承認牠們的存在。這種神秘的生物，就如尊崇「神」般，永遠都不會變，即是不會死；也沒有歲數，從此被稱為「不變的人」。可是牠們為了不傷害到人類，就如土地等風景般行動。

◆泥龍



◆風龍

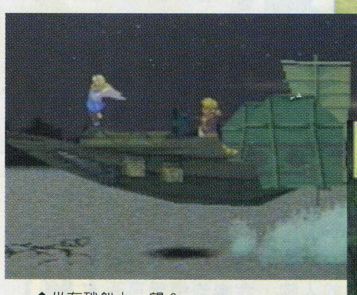
有喜有悲的劇情

遊戲不單具有魅力的世界設定、人物，還有豐富的故事劇情，當中有喜也有悲，這麼豐富的劇情，現在就讓大家看看！

◆莉娜遇上飛翼族的同胞，是姊姊艾莉娜嗎？



◆是泥龍？



◆坐在砂船上 望？



◆完結的時代？



(註：畫面仍在開發中)

By: Sakura Ki

女神系列外傳《PERSONA 2罪》的續篇

ペルソナ2 ETERNAL PUNISHMENT 罰

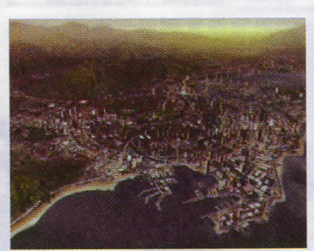
PS
製造商:ATLUS
發售日:予定2000年夏天
容量:CD-ROM 價格:6800日圓
RPG MEM

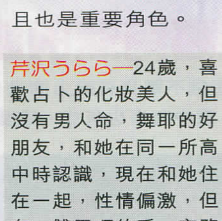
提到ATLUS的招牌RPG遊戲，很多讀者都會立即想起由岡田耕始和金子一馬這對黃金組合所開發的(真•女神轉生)系列，而在PS推出過的(女神異聞錄PERSONA)和(PERSONA 2罪)(以下簡稱罪)都得到很多PS迷或女神迷的好評，現在又發表了續篇(PERSONA 2罰)(以下簡稱罰)。

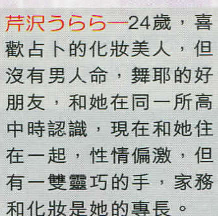
PERSONA 2罰

罪和罰的關係

罰這遊戲並不是單單罪的延續篇，因為罪的完結並不是罰的開始，而要把罪和罰看成兩個相對平衡的遊戲，罪的完結而在另一個空間罰開始了，把罪和罰合起來便是(PERSONA 2)的真正完結，舞台同樣的珠閒留市，







兩者空間有共同和相對的人和事物，可以這樣說，罪的用青少年的角度和思想去描寫，而罰則是用成年人的角度和思想去描寫，罰的主角是在罪中出現過，在一所雜誌社當記者的女角天野舞耶，故事也是圍繞著她進行，罪的主角周防達哉仍然會出現，而且也是重要角色。

人物介紹



天野舞耶——23歲，在市內的一間出版社中以青少年為對象的雜誌社當記者的美人，心思非常精密，經常會留意四週的事物，性格開朗，經常關心和體諒別人，是十分受歡迎的類型。

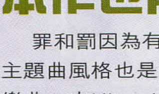
芹沢うらら——24歲，喜歡占卜的化妝美人，但沒有男人命，舞耶的好朋友，和她在同一所高中時認識，現在和她住在一起，性情偏激，但有一雙靈巧的手，家務和化妝是她的專長。



周防達哉——18歲，罪的主角，七姊妹學園的青年，克哉的親弟，和舞耶之間有著謎一般的關係，沉默和帶一點Cool的青年，懂得召喚PERSONA。

周防克哉——25歲，港南警察署刑事一課強行犯係的刑事(巡查部長)，達哉的親兄長，頭腦精明行動快速，非常憎恨犯罪，有著比常人高一倍的正義感，高身材，架著一副印有設計師商標的眼鏡，外型十分優秀，其能力在縣警本部的搜查一課中有著很高的評價。

パオフウ——盜聽獵人，把收集回來的流言放在自己經營的網頁上，謎一般的人物，今集的情報可否幫助舞耶。



故事





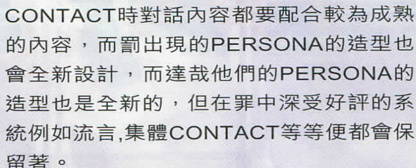
罰的故事開始時四周流傳著JOKER連續殺人事件，舞耶會開始四出調查，當她到訪七姊妹學園的時候被傳言的JOKER襲擊，被達哉救了後發動了召喚PERSONA的能力，竟然覺得和他認識了很久，而且還不自覺地用一個奇怪的名字稱呼達哉，之後聽到一把謎之聲音，聲音消失後達哉也走了，而她也向達哉追去，而命運之輪亦開始為她轉動。

全新的怪物造型和CONTACT的對話內容



遊戲的基本玩法和系統沒有太大的改變，只是把系統升級和加入一些新要素，因為罪和罰的角度世界觀不同，所以無論是怪物的做型和CONTACT時的對話內容也要全部變換，例如罪的怪物造型較為柔弱，罰的怪物造型較有宗教色彩，而CONTACT時對話內容都要配合較為成熟的內容，而罰出現的PERSONA的造型也會全新設計，而達哉他們的PERSONA的造型也是全新的，但在罪中深受好評的系統例如流言,集體CONTACT等等便都會保留著。





由罪留下來的謎題





最後各位女神都會關心罪留下未能解開的謎題，在罰會否解開，跟據開發者說在罰　會解開謎題的，而且還說保留罪的Save data會比較好，但沒有玩過罪的人也可以玩罰的，請不用擔心，而遊戲也會加入罪時的mini game，只是會在data部份有些少改動，如果再有新消息會再為大家報導，請繼續留意報。

本作也有主題曲

罪和罰因為有著兩種不同的角度和世界觀，所以主題曲風格也是不同的，罪用了適合青少年風格的樂曲，由Hitomi所演繹，而罰用了有成人失落感覺風格的音樂，由Elisha La' Verne去演繹，主題曲名是《Change your way》。



TEXT: IKI



PS
製造商：BANPRESTO 記憶：3～15 BLOCK
發售日：2000年未定
售價：6980日圓 容量：CD-ROM
SRPG／對應POCKET STATION

超級機械人大戰α
發售前徹底檢察！

徹底應驗了「錢是永遠賺不完」的BANPRESTO，其長青系列最新作《超級機械人大戰α》發售在即，相信各《機戰》迷也引頸以待，而今次筆者便會在發售前為這隻《超級機械人大戰α》作發售前一次徹底檢察！



遊戲流程

本作的遊戲流程與以往作品一樣，先是「EVENT PART」，然後便到「戰鬥PART」，之後又回到「EVENT PART」，經過了「INTERMISSION」後便會進入下一章的劇情。

「EVENT PART」- 新系統登場！DOUBLE BRANCH SYSTEM！！

以往《機戰》中，在對話時選擇不同答案便有機會進入分支劇情。而在《機戰α》中，這分支系統將得到進一步強化。在DOUBLE BRANCH SYSTEM下，選擇不同答案便會影響地圖畫面中的EVENT內容，不過未知會否因此影響出場同伴及機體？



故事內容

SUPER ROBOT系

一直過著平和校園生活的主角，一天突然遇上激烈的戰鬥。由於運輸機的墮落，主角目睹戀人在自己的面前消失，憤怒的主角便登上了藏在運輸機內的軍方最高機密超兵器「轟格殊貳式」與敵人戰鬥。由於主角擅自登上了軍方機密兵器，故本須受到處決。可是，得到三一萬能俠及鐵甲萬能俠的幫助，主角便加入了他們的陣形。

REAL ROBOT系

軍方的最高機密兵器-HUCKBEIN MK-II，主角本來便進行運送這件軍方最高機密兵器的任務，然而，在運送途中，由於泰坦斯軍突然來襲，運輸機亦受到嚴重破壞。而主角亦因偶然登上了HUCKBEIN MK-II而撿回一命，不過，今次泰坦斯軍襲擊運輸機的事真的是偶然嗎？

「戰鬥PART」

基本上，此作的戰鬥仍是採用TURN制，甚至基本的系統也是承繼自以往的《機戰》系列，但此集《機戰α》仍會引入不少新元素。首先，以往的「精神指令」仍「健在」，而且亦會追加不少新指令，例如「狙擊」等。此外，由於用上3D地圖關係，玩者可更易掌握全體戰況，而且地形的高低差亦會影響機體的命中率，亦由於這樣，地形戰術變得更重要。

除此之外，「熟練度」亦是勝利關係，隨墮機數增加，角色的「熟練度」會上昇，而角色的參數也會隨「熟練度」增加，後果是影響了EVENT的不同，甚至是遊戲整體的難易度。又，今集每一話大約只須20～30分鐘，令大家能更集中享受故事內容，而且機體的攻擊動作也會忠於原著，各FANS必會感動流淚。

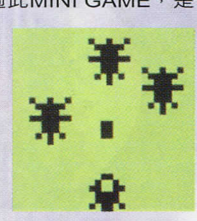


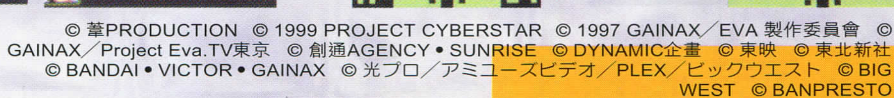




「INTERMISSION」

最後，是有關「INTERMISSION」的部份，基本上，「INTERMISSION」的系統也會完全承繼了先前的《機戰F完結篇》，如機體可作10段改造，同樣地武器亦可作10段改造，而且同系列角色亦可交換乘座的機體。至於對應POCKET STATION方面，只要在「INTERMISSION」中的「POCKET STATION」處便可作DOWN LOAD，兩個MINI GAME分別為以CYBER STAR為主的STG作品《CY SHOOT》及類似老虎機玩法的《CY SLOD》，透過此MINI GAME，是可增加遊戲中的資金。



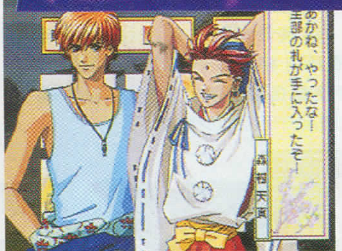


TEXT BY隨風

遙かなる時空(とき)の中で

在遙遠的時空中
繼續教你「追夫大行動」

PS
發售商：KOEI　發售日：預定四月
售價：6800日圓
容量：CD-ROM
SLG/MEM



原來搞錯左－

之前曾經為大家介紹過的《在遙遠的時空中》又有新的資料，因此再次為大家送上詳細介紹。另外有一點要向大家道歉，就是此作的人設並不是由羅老師，而是水野十子老師。今集不再介紹各角色的資料，而著重介紹戰鬥及戀愛方面的事情。



先重溫故事－

因為異世界「京」有危險而被「星之一族」召到京的少女雅加娜，以及龍神之子「八葉」，為了「京」的和平而努力著。主角要跟八葉一起到處戰鬥以消滅怨靈，最終目的就是要消滅罪惡的根源－「鬼之一族」，以及救出「龍神之龍子」。當這一切都完成後，主角的使命便可結束．．．



戀愛進行表－

當每天完結後都會出現戀愛進行表，當中會顯示八葉對主角的「想念度」、「信賴度」、「心之事件」及「仲間之信賴」。「想念度」即是八葉對你的好感度，「想念度」越高表示他越喜歡主角，平時跟他聊天、約會或一起戰鬥就可以提升。而「信賴度」當然就是他對主角的信賴情度，在戰鬥時多點幫助他就可以提升「信賴度」。而「心之事件」則是主角跟他的特別事件，平時多點去他們喜歡的地方就有可以遇到。最後「仲間之信賴」就是八葉間彼此的友好度。



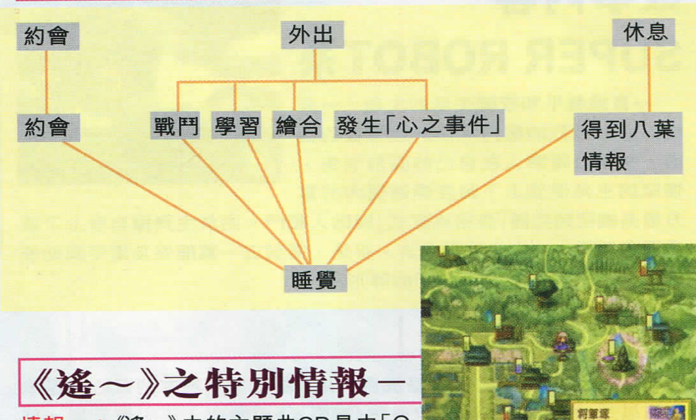


戰鬥時要點？－



每次戰鬥的時候，玩者都需要選擇兩位八葉跟自己一起戰鬥。不要以為一次可以選兩位八葉是一件好事，皆因戰勝後只可跟一位八葉道謝，而另一位就．．．。另外選擇出戰隊友時除了要留意他跟主角的親密感外，亦要留意他跟其他八葉的友好度。默契這樣東西在戰鬥中十分重要，情況准許的話找兩個彼此友好度高的八葉一起戰鬥會比較好。

一天的流程－



有關「鬼之一族」及「八葉」－

「鬼之一族」是專門破壞「京」的安寧的壞蛋，換言之是玩者的敵人。有著藍色瞳孔加金色長髮的他，長時間迫害「京」的人民以令他們產生怨恨之心。玩者的最終目的就是消滅他們。而「八葉」則是擁有「龍神之珠」的八個人，由四神分為天和地的八人，身體有著「龍神之寶玉」。而玩者的目的就是跟他們產生互相愛慕之情。





《遙～》之特別情報－

情報一：《遙～》中的主題曲CD是由「ORANGE」所演繹，而且GAME未出歌已到，CD將會於3月29日推出，有興趣的朋友不妨找找。



情報二：《遙～》將會推出特別版(BOX-SET)，贈品是吸引人的文字盤及單人角色時鐘(共八種)，而價錢是8800日圓，各位有沒有心動的感覺呢？



撰文者：山寺良牙

AQUALIAN AGE Tokyo Wars





PS
製造商：ESP
發售日：予定5月25日
價格：6800日圓
TBL／5P／對應Multi-Tap

為爭一吋的土地而用卡來分勝負吧！

繼《High School Bridge》後，由多位人物設計家所組成的遊戲看來有受歡迎的趨勢，於是今次ESP便聯同BROCCOLI，再加上眾多的著名人物設計家，製作一隻既有趣又極具戰略性的遊戲，就是今次所介紹的《AQUALIAN AGE Tokyo Wars》。





故事事實上沒有一個特色的模式，為何本人會這樣說呢？事實上遊戲本身就是在東京五股勢力，分別是「阿羅耶識」、「Dark Lora」、「E.G.O」、「WIZ-DOM」和「Eraser」，玩者在最初一定要選擇其中一個勢力，其後便根據這股勢力的故事繼續玩下去，而遊戲的最終目的，就是要將東京都內其餘四大勢力消滅，只剩下玩者的勢力，成為東京都勢力的王者。





聽下去好像很邪惡似的，而且亦帶有十分重的戰略遊戲味道，但事實上不乎，雖然遊戲真的帶有戰略遊戲色彩，但重點不在此處，而且戰略方面難度不高，加上戰鬥方面只會用卡片戰鬥式(Card Battle)的方式對壘，所以絕無半點血腥味，而且戰鬥時更會使用Q版公仔的關係，該會令玩者更覺得有趣。



現在簡單的說明一下遊戲的流程

1.首先玩者選定一個勢力，之後便會進入該股勢力故事的前奏曲，正如前文所述，選用不同的勢力所發展的故事亦有所不同。



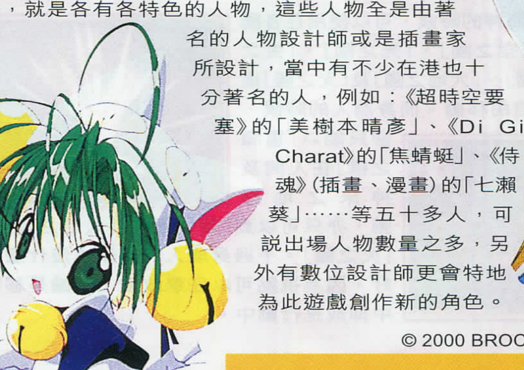
2.其後便會進入地圖畫面，此處是會以交互的輪流制(Turn)進行，除了可看到勢力範圍外，亦可進行四項簡單的指令：A、募集＞使用此指令時，再選擇指定的地域後，便可以找到新的女孩，並有可能成為玩者勢力的新成員。／B、進軍＞即是戰略遊戲的侵攻，玩者可以進攻勢力範圍隔鄰的地方，只要將出來迎戰的敵人擊倒後便算勝出，同時亦可以取得該地域的勢力。／C、探索＞玩者選擇此指令後，便會出外找尋，有可能會遇上其他的女孩，亦有可能找到一些重要的寶物，至於能否找得到就得靠玩者的運氣了。／D、補給＞在戰鬥過後，每論任何一位女孩也會消耗一定的能力值或體力，使用此指令的話可以讓她們回復。要特別注意，每一次使用任何指令時，也會計算作為消耗一個回合(Turn)。





3.若玩者在選擇了「進軍」的話，便會發生勢力之間的戰鬥，戰鬥的方式是會以指令和出卡的形式展開，通常每一場戰鬥最多可使出三位人物，只要好好的利用戰略將她們(敵方)全數擊倒的話，那一方便算是勝利，而能夠排除所有勢力，將整個東京都納入勢力範圍內的話，遊戲便告完結。

遊戲的特色除了以上所說的是簡單的卡片遊戲外，就是各有各特色的人物，這些人物全是由著名的人物設計師或是插畫家所設計，當中有不少在港也十分著名的人，例如：《超時空要塞》的「美樹本晴彥」、《Di Gi Charat》的「焦蜻蜓」、《侍魂》(插畫、漫畫)的「七瀨葵」……等五十多人，可說出場人物數量之多，另外有數位設計師更會特地為此遊戲創作新的角色。



AQUALIAN AGE Tokyo Wars

Text:隨風





PS	發售商：NAMCO
	發售日：預定2000年發售
	售價：未定　容量：CD-ROM
RPG	

一次過用兩個角色

既是神，又是人—

《神來》這隻遊戲的玩法認真特別，且不談論其世界觀，單是角色方面已很有趣。玩者一次過扮演著兩個角色，一邊是人間的人，另一邊是神族的神，依著玩者的切換而有不同的劇情，再加上獨特的遊戲背景，展開了主角的冒險旅程。

故事背景有幾特別？—

原來世界上真的有神，而且更和人有著密不可分的關係。神，是人的守護者。而人，則是神的擁護者。而這個世界上共有六個國家，每個國家皆有各自的神。而主角的國家是「光之國」，其神是掌管智慧之神。到底，主角這個「神」+「人」，會遇上什麼事情呢？

明快的戰鬥系統—

戰鬥的時候所有角色也會有自己的意志，不過主角可以選擇以「集中式」或「分散式」等命令來左右他們的行動。而戰鬥中當然也可以改變視點啦，玩者可以了隨時掌握到畫面外的敵人及隊友的情況。在戰鬥前亦可以先為他們排列陣勢以得到最好的效果。



視點轉換好重要—



平時主角身成為人的時候，可以在町及村中隨便移動，為的當然是收集情報及寶物。而移動的時候緊記是轉換視點，因為人是沒可能一直直走不轉彎的嘛，而且很多時候有些物品或道路是在版圖的邊位甚至超出版圖。而轉換視點亦有另一個好處，就是可以先看看四周有什麼人或物品才移動，不用漫無目的地四處亂走。

「人」和「神」此終不同—



當主角身為神的時候，可以使用在各國間的門在「天空之國」、「光之國」、「生之國」、「闇之國」、「大地之國」及「火之國」這六個國家中自由移動。而身為人的時候，卻只能以「雲海之橋」在人間及神來之地移動，亦只可以到「闇之國」、「大地之國」及「火之國」。不過身成人的時候也沒什麼不好，因為視點可以任意改變，不論是移動中抑或是行動中。



簡易攻略 just for you —

當主角身為神的時候，他經過命之神殿，見見命之神王。可是命之神王卻要求他到闇之森去消滅妖怪，主角當然二話不說答應了。到達闇之森途中時主角變回人，並被一對姐弟拜託到村上去把盜賊趕走，主角當然答應，得到闇之森地圖。不久之後主角便到達闇之森，看到部下在天上趕到，兩人一起戰鬥。在跟妖怪戰鬥的時候發出了很強烈的光芒，此光芒嚇走盜賊，這樣便一次過解決兩件事情囉！之後主角便繼續他的旅程，並得到新同伴的加入。





人物 SEE — SEE —

神族


主角，不死乃神手


小夜姬


蔓乃姬


樂之神王

ツキカヂ

人族


シユオン


キリハ


主角カガト


ユウ



オババ

畫面為開發中畫面

By: Sakura Ki

東京魔人學園外法帖

東京魔人學園玩到去幕末

PS
製造商:Asmik Ace Entertainment.
發售日:未定　價格:未定
容量:CD-ROM×3
RPG MEN

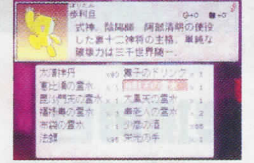


融合了青春文學和傳奇物而成，加上獨創的故事和很有魅力的人物等等而成的《東京魔人學園劍風帖》的續篇《東京魔人學園外法帖》已經發表了，本作的故事是幕末時代，角色是上集角色的祖先。

三隻CD-ROM共三篇故事



今集廠商一共造三隻CD-ROM共有三篇，分別是陽，陰，邪三隻CD-ROM，陽是德川篇共13話，玩者是德川側的伙伴，和鬼道眾為敵，陰是鬼道眾篇共13話，玩者是鬼道眾的伙伴，和德川側為敵，玩者要先選這兩隻的其中一隻開始玩，玩者的行動會令跟著的版內容有變化，當兩篇所有的版也過了之後，便可以玩邪那隻CD-ROM，內容是有關和黑幕組織之間的戰鬥，此外還會加入數話外傳式的故事。



遊戲的基本流程



遊戲的基本是分為AVG和SLG兩部份，互相交替而成，首先是AVG部份，玩者和人們對話，也有故事內容的交代和發展，之後便會進入編成部份，玩者可以選擇出戰的同伴，裝備，購買寶物和SAVE等等，跟著便會進行戰鬥SLG部份，戰鬥時敵我輪流交替行動，要向各同伴輸入各種指令，到最後便是戰鬥後的AVG部份，在這部份可以和人物對話，鍛鍊等等有特殊指令可以選擇。



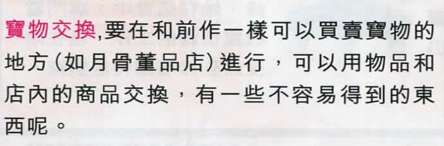
故事

本篇故事講述在幕末時代，受到維新動搖的江戶街，被一種叫「龍脈」的力量籠罩著，好像每晚在街上有怪火出現，由墳墓　復活的死人等等怪事不斷發生，要得到這力量的關鍵是「菩薩眼」之女，在這魔法都市江戶為舞台的死鬥開幕。

新加入的要素



陰陽LEVEL，主角設定了一個陰陽計表示，和人們對話時所選擇的答案會令主角的陰陽值有變化（0至999），高時屬性是陽，低時屬性是陰，同伴之間也有屬性設定，主角和同屬性的人物會較容易成為同伴。



技LEVEL，有關技方面有很大轉變，攻擊系的技有LEVEL設定的，每一種技用5次LEVEL便會加1（最大10），效果會大幅上升，技的修得方法也改變了，方法有兩種，第一種是技的使用次數到達一定數目時，便可以修得，第二種方法是使用特殊的寶物時可以使用，還有特定的條件才可以使用，例如HP只餘下四份一時等等，令到作戰時可以有更豐富的戰述運用。



修行鍛鍊，前作的修行是在舊校舍進行，和敵人戰鬥後可獲得經驗值，收集寶物等，本篇可以在「龍泉寺」，「鬼眼窟」和還有一個地方共三個可以選擇，鍛鍊在戰鬥後的AVG部份可以做，各角色的攻擊力和防衛力都可以提升。



寶物交換,要在和前作一樣可以買賣寶物的地方（如月骨董品店）進行，可以用物品和店內的商品交換，有一些不容易得到的東西呢。



式神，在戰鬥中召喚出來的,有攻擊和回復等的力量，魔法一樣的東西，在AVG部份中的事件中獲得，裝備之後便可以使用，一次戰鬥只可以使用一次，所以要小心使用，式神可以和寶物合成令能力提升，當滿足了特定的條件後可以使式神變成別的形狀，式神的形狀全部共有256種，各有不同的特性，要令式神成長也是戰鬥的重點。

美里 藍，菩薩眼之女，幼時被德川家的刺客捉了，之後突然被江戶鎮的醫生收養.美里 葵的祖先。

蓬萊寺　京梧，喜歡女性，愛遊玩，其反面是重情俠義，劍術超凡，蓬萊寺 京一的祖先。

櫻井 小玲，江戶鎮一所道場主人的女兒，小時候練習弓箭時常受傷，經常到醫生裡醫治，認識了藍並成為好友，櫻井 小蒔的祖先。



醍醐 雄慶，高野山修行的年青僧侶，數年前是江戶鎮的惡霸，經主持大師點化後在高野山修行，後來江戶有異變，主持吩咐他回江戶，醍醐 雄矢的祖先。

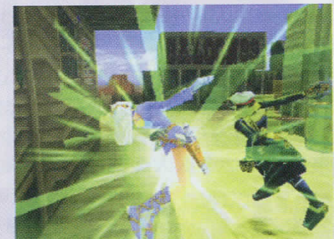
TEXT：MS

PS	製造商：TAITO	
	發售日：預定今春	
	容量：未定	價格：未定
FIG		MEM

COSMOWARRIOR ZERO コスモウォーリアー零

松本零士完全監修遊戲 COSMOWARRIOR ZERO

相信愛好「宇宙戰艦大和號」、「銀河鐵道999」等等的玩家，對於松本零士這個名絕不陌生，今次他會有甚麼搞作？看看這遊戲就知，他將會完全監修這名叫《COSMOWARRIOR ZERO》的動作遊戲，而遊戲內的人物設計，不用多說；當然是松本先生負責，這對於他的fans來說，實在是個大喜訊。



STORY

在三十世紀未，人類生活範圍越來越大，甚至到達大宇宙的邊界，但是、一個擁有超高科技的勢力正伸展到地球，一群擁有永遠生命的機械化人支配着有限生命的人類。在戰亂中，失去家人、甚至是失去一切的孤獨男人——雲利亞斯．零（ウォーリアス．ゼロ），並沒有生存的目的，現只擔任地球軍獨立艦隊的司令官，一天、他接受了一個命令，就是要將推翻機械人海賊日克．哈洛古（ヤング．ハーロック）討伐。



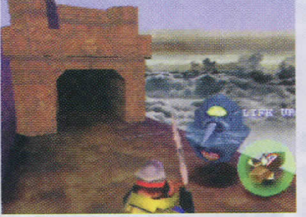


遊戲特色

除了有松本零士描繪的角色外，當然還要有合適的舞台來能發揮到最佳效果，遊戲以壯大的宇宙為舞台，一群擁有無比魅力的英雄就在此舞台進行戰鬥。

遊戲以3D ACTION的形式來進行，玩者分別從八個角色中選擇其一，從而展開一個叫「大宇宙敘事詩」的故事模式，玩者操控角色在版面中進行戰鬥，途中有不少ITEM，當中到達BOSS時，遊戲便會變成3D格鬥般，與BOSS進行1對1的戰鬥。

◆1對1的戰鬥非常有迫力



◆在故事模式時的畫面



◆不同的人會有不同的視窗

登場角色

在遊戲中登場的角色，全部不是用劍作武器；就是用鎗來作武器。而這些角色大多是原創人物，每位均有自己獨特的個性，從他們所使用的武器中也可看得到。昔日的英雄；加上原創人物；即將產生戰鬥的火花。

雲利亞斯．零

是為地球軍獨立艦隊的司令官，雖然被機械化人雇用，但是他對現實毫不產生疑問，從前他可是哈洛古的戰友，現在他因命令而要與其為敵。



日克．哈洛古

在宇宙中最有名的大海艦日克．哈洛古之年青時代，他為了完成武者修業，將其戰艦亞魯加迪亞號進行POWER UP，他亦是尼迪．艾米拉迪斯的好友。



尼迪．艾米拉迪斯

（レディ．エメラルダス）

擁有「冰之女」和「魔女」之稱的女海賊，亦是QUEEN的青年時代之樣子，為了調查愛機艾米拉迪斯號製造之謎，一直抱着強大的信念在宇宙飛馳。

古尼特 沙姆拉．杜捷洛

（グレートサムライ．トチロー）

擁有一流劍術的男人，可是從外表上不能看清他是個怎麼樣的人，他曾參與亞魯加迪亞號的設計。

尼．絲露比亞

（レ．ミルビアーナ）

善長使用鎗系武器，是位女賞金獵人，其酒量驚人，還不拘泥於一些貴族上的問題，擁有豪爽的性格。



希爾．古尼達

（ヘヴィ．クレネーダー）

擁有強壯的身體；還有使用不同種類的武器經驗的人，他是戰場中唯一的生還者，但卻不十分受人重用，現在他以僱兵的身份為生，其真正目的仍是個謎。

希露瑪迪亞

（ヘルマティア）

金屬人類中最強的女戰士，是希露沙利亞的實妹，她在這世中，專門當收集情報的工作，現在她受命到希瑪爾特星調查。



TEXT：MARKS

再見 宇宙戰艦大和號 愛之戰士們

各個版本同時上映

PS
製造商：BANDAI 發售日：預定5月2日
售價：7800日圓
容量：CD-ROM×3 記憶：2 BLOCK
SLG/MEM/對應Dual Stock





《再見 宇宙戰艦大和號 愛之戰士們》的故事會加入同名的劇場版、電視版「宇宙戰艦大和號2」、松本零士先生的原作漫畫，以及原創故事，因此玩者將會遇上各式各樣的分支點，而且劇場版和電視版的故事結尾更會有很大的分別，令到遊戲出現非常大的變化。

由於上集由動畫和CG合成用來描繪故事的「DIGITAL ANIMATION MOVIE」得到好評，固此令今次的CD-ROM數增加至三枚。今次不但會將上集的質量移至今集，而把遊戲實現了完全配音。遊戲進行時除了用MOVIE外，亦會使用文字來交代故事的發展，而且會加入角色的表情變化，令演出得到大幅度強化。

加入新動畫

除了多邊形和CG MOVIE之外，更會將動畫MOVIE收錄成為今集精彩部份之一。因為在遊戲中出現的所有片段都會進行從新製作，而且會以現時最高的作畫技術來描繪古代和島各人如何為和平而戰鬥。此外，為了製作新動畫，個性豐富的人物設定當然亦都經過從新繪畫，以下就是原作者松本零士先生最近繪製的設定畫。







WARP

大和號除了波動砲之外，其中亦有一種移動速度非常厲害的「WARP」。WARP就是利用空間的扭曲，令兩處相隔甚遠的空間在一瞬間連在一起，再以輸出POWER到達120%的引擎所爆發的高速移動，而這樣就可節省了不少航行的時間，不過WARP在未達成特定條件時是不用使用的。





3D BATTLE

當大和號與敵人在同一空間中相遇時，便會進入3D BATTLE模式。在這個時候除了艦砲之外，更可以使用魚雷、對空機槍、MISSILE等各種武器進行戰鬥，而所有武器都會自動瞄準及發射。不過戰鬥機進入戰鬥時，就會在選擇目標後自動進行空戰。





白兵戰

戰鬥隊員潛入敵方基地，以槍械所進行的白兵戰仍然會在今集中出現。玩者將會分成戰鬥組和工場組等部隊控制所有船員，以類似動作遊戲般將出現的敵人擊倒。由於這遊戲的操控方法比較簡單，所以不太懂玩動作遊戲的玩者亦會得到樂趣，而當中更會準備了兩個模式給熟練的玩者進行遊戲，這樣的遊戲設計會令到「大和號」的支持者毋須擔心難易度及遊戲性了。





By: Sakura Ki

描寫宇宙人和地球人的戰爭SLG遊戲
星界的紋章

PS
製造商:BANDAI VISUAL
發售日:5月25日
容量:CD-ROM　價格:6800日圓
SLG MEM



日本SF人氣作品

《星界的紋章》是一部受到SF小說迷高度評價，而且昨年更被動畫化的人氣作品，現在變成SLG遊戲在PS上登場，宇宙的亞波種族結集的星界軍和住在地球的人類統合体，爭奪宇宙霸權的SLG遊戲，這作品的小說和動畫版都是講述捷度和拉法露的，但是遊戲版的則是原創故事，主角是遊戲中的原創角色和部下們之間的事情，看過了原著的玩者也會有一份新鮮感。





原著的故事

原作的故事講述一個普通的少年捷度所住的惑星瑪狄受到亞波族星界軍所襲擊而開始，當時捷度的父親為了避免戰爭而選擇了投降，但這並不是捷度父親的真正意思，真正目的是借這個機會令到自己家族成為亞波殖民地的領主，幾年之後捷度已經長大，為了實行領主的義務而加入了星界軍，但是只擁有普通地球人血統的捷度受到周圍亞波人報以奇異的目光，在這種狀況下出現在捷度面前的是亞波族的美少女拉法露。

PS版遊戲的故事

主角是星界軍所屬的突擊艦的新艦長，這次是首次航行,帶著新的部下進行訓練航行，可是在訓練的途中發現向星界軍襲擊的人類統合体的巡察艦，於是由訓練變成實戰，訓練之前要從8個同伴中選4個上艦上訓練，成為玩者的部下之後只要累積實戰經驗便會提升各種能力，每個人都有自己的個性，成長度亦會因人而異，所以要少心選擇。

遊戲的進行

遊戲主要分開AVG部份和SLG部份，遊戲開始後便會登記主角的名字，然後選擇4個部下，之後便進入AVG部份，這　主要交代故事的發展，和部下說話，戰況發生等事件，玩者要作出應對，再之後到mission部份，隨著故事的變化mission的內容也有變化，全滅戰和救出作戰等等，原作有名的事件好像也有收錄在遊戲中，而進入戰鬥部份是以Real Time型式進行，玩者在戰鬥時的主要行動是整頓陣形，指揮攻擊的時間，而不會直接操作艦隊的，mission 完了之後便再回到AVG部份，遊戲流程便是如此。



人物介紹



伊狄亞——副百羽長,星界軍的第8階，曾拒絕升級而希望棣屬這首艦。



科素狄露——初次乘上艦，但是在演習時成積非常優秀。



以素艾露——在能力上沒有弱點，正在修習遠距離攻擊，成積優秀。



馬卑治——受到很多士官們的支持，各人的崇拜者。



古利卡絲亞——在之前所屬單位有很高評價，非常之有才能。



料治——修技實習這科目取得平均以上的高成積，非常優秀。



哈利——前造船科的技師，志願是當士兵，曾經試過在適性檢查不合格。



露基絲——從演習指揮的教官評為很有上進心的優秀士兵。

By: Sakura Ki

一個亂七八糟的Real Time 對戰SLG
那裡也十分混亂



PS	製造商:SCE
	發售日:予定4月
	容量:CD-ROM　價格:5800日圓
SLG MEM	

在神所居住的星球多波利奧，今年也會舉行測驗，只要勝出錦標賽的話，便會被承認可以獨當一面的神，夢想成為神的小孩芝巴，便鼓起勇氣去參加，這是一個Real Time進行的對戰SLG，玩者要命令些很勤力的助手天使工作，最終目的是要把敵人的皇帝帳幕破壞，這便是遊戲的目的。



主要物件和助手天使



金錢——會發光的玉，是助手天使們的生命之源，召喚牠們是要用這些東西的，由樹生長出來的，好比我們用的金錢。

烽火——最初便已經有的物件，用來指出想攻擊的地方，引導助手天使的前來。





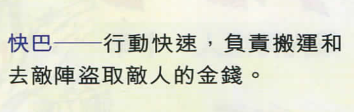
皇帝帳幕——玩者自己的根據地，這可以收藏很多金錢，在這　可以召喚那些助手天使，如果這裡被破壞的話，玩者便會落敗，所以一定要好好守護這裡。

帳幕——這和皇帝帳幕一樣，可以收藏金錢和召喚助手天使，可以說是前線基地，但要助手天使在指定地方上才可以建設的。





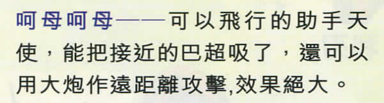
巴超——用很少的金錢便可以召喚的助手天使，負責去收集金錢和建設帳幕，不懂戰鬥。



快巴——行動快速，負責搬運和去敵陣盜取敵人的金錢。



比其——戰鬥專用的助手天使，負責進攻敵陣和守衛自陣，遊戲中盤時的主要助手天使。



呵母呵母——可以飛行的助手天使，能把接近的巴超吸了，還可以用大炮作遠距離攻擊,效果絕大。





波基拉——由蛋孵化出來後，會突然由自己陣中走去敵陣進攻，危險的助手天使，最強但是不聽命令的最終兵器。

遊戲的基本玩法

1召換助手天使，遊戲開始時要召喚出助手天使的話，要在皇帝帳幕的上按□鈕，然後選出要召喚那一種，最初只可以召喚巴超，如果要召喚更多的助手天使，便要收集更多的金錢。



2收集金錢，最初要收集金錢是不容易。而且會很麻煩，要多召喚巴超來幫手收集，當發現有金錢樹便叫快巴去把樹運回來並且培植長大，只要多培植這種樹的話便可以收集大量金錢。

3建設更多自己的帳幕，使用巴超在帳幕之地上建設帳幕，令到自己的據地增加，那麼優勢便會越來越大。

4把敵之帳幕破壞，最後當自己能收集足夠的金錢，可以召喚出呵母呵母和比基這些戰鬥助手天使的話，便可以開始進入攻擊狀態，如果有多餘的金錢的話可以召喚波基拉，把對手的助手天使打倒和破壞帳幕，之後便可以在那塊地上面建帳幕，到最後把對手的皇帝帳幕破壞便可以勝利。



◆這可愛的主角名字是芝巴，很趣怪吧。

TEXT：MARKS

PS	
製造商：TAKARA	
發售日：預定夏季	售價：未定
容量：CD-ROM	記憶：未定
FIG/2P/MEM/對應DUAL SHOCK	

龍之子FIGHT

重溫令人懷念的龍之子系列



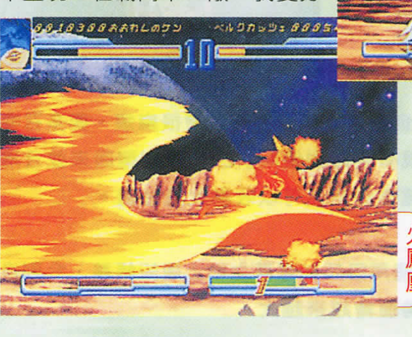


相信比較年長的各位應該記得小時候曾經看過的動畫「神勇飛鷹俠」，不過大家可能會問筆者為何介紹會變成動畫，因為TAKARA將會以龍之子系列中的《神勇飛鷹俠》、《再造人・卡幸》、《宇宙騎士・利刃》、《旋風俠》四套大受歡迎的動畫人物製作全新格鬥遊戲，而且當中還會加入從未製作過動畫的原創作品《電光石火・華路達》。此外，登場人物更會設定有必殺技，而電視版的OPENING和ENDING、主題曲MOVIE和令人懷念的「口頭禪」亦都收錄其中。

必殺技

飛鷹俠的「火鳳凰」和卡幸的「Frander Jet」等令人懷念的技名都會以輸入指令的必殺技在遊戲中重現。在戰鬥中，敵、我雙方都會有一條「龍之子FIGHTING GAUGE」。儲滿FIGHTING GAUGE後，決定必殺技會在熟識的聲音下發動。





火鳳凰

英雄們終於出場

在遊戲中，除了《電光石火・華路達》之外，當然不會少了令龍之子PRODUCTION聲名大噪的四大英雄作品。當中登場的人物會以英雄和敵BOSS為主。



科學忍者隊(神勇飛鷹俠)

新造人間
キャシャーン

電光再造人・卡辛



宇宙の騎士
テッカマン

宇宙騎士・利刃

破裏拳・旋風俠



新增英雄

「龍之子PRODUCTION」終於打破長年以來的沉默，他們會集結龍之子PRODUCTION所有人手全力進行新英雄計劃「電光石火・華路達」，而這個最新的英雄更會被收錄在這個遊戲裏面。此外，遊戲中將會準備了使用各作品的主角來進行原創故事的「STORY MODE」，而選擇這個新英雄—華路達時，就會進入為了打倒侵襲世界之邪惡魔王「度古沙巴」的華路達故事。

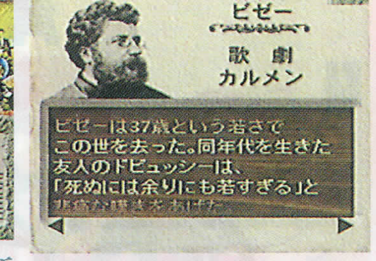
電光石火・華路達

他是龍之子的新英雄，這是首次公布的「電光石火・華路達」主角。故事講述魔王度古沙巴開始侵略其他次元的平行世界，華路達為了打碎其野心，而成為超越時空的英雄。

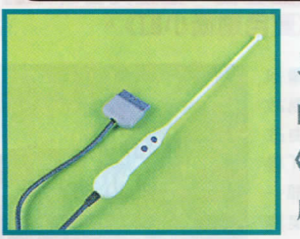




Maestromusic
終可成爲音樂指揮家

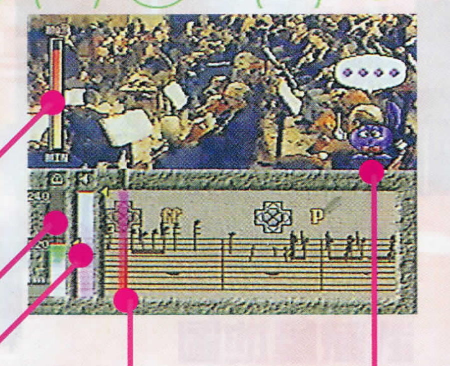


PS 製造商：Global A Entertainment
發售日：預定夏季　售價：未定
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
SLG/MEM/對應DUAL STOCK、Maestromusic專用手掣



除了以鍵盤、結他、鼓等來進行的音樂遊戲之外，終於再有新玩法的遊戲公布了，不過這次並不是K公司開發的。《Maestromusic》是個可以從中得到指揮家樂趣，以古典音樂為題材的遊戲。玩者將會扮演一個指揮著整個樂隊的指揮家，依照樂譜的速度、節奏、音的強弱等指示來演奏一首經典的古典樂曲。此外《Maestromusic》在發售的時候更會同推出指揮棒型的專用手掣，使玩者深深感到自己已成為指揮家的感覺。

畫面公開



POINT GAUGE
演奏時會顯示從速度和音量等分數的棒，評價會令到GAUGE產生增減。

速度
棒內顯示了揮動指揮棒的速度，越接近紅色就越準確。

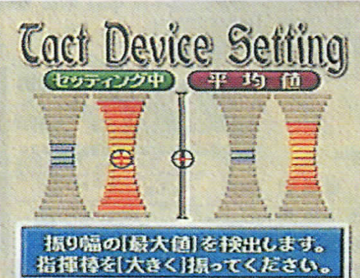
音量
棒內顯示揮動指揮棒的幅度，越接近紅色就越準確。

GUIDE BAR
不論速度、音量、曲的強弱都要準時輸入。

音吉
可以用眼睛看到演奏時，它所給予的評分。

使用指揮棒？

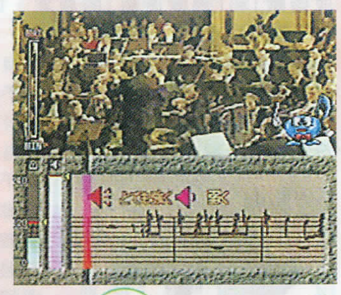
玩者可能會期望自己能夠可以自由自在地指揮，而開始留意這個遊戲。現在所介紹的是指揮棒型專用手掣的使用方法。當演奏開始的提示出現時，指揮家就可以進行速度的設定、音量的調整等，來演奏出令感到壯大的樂曲。





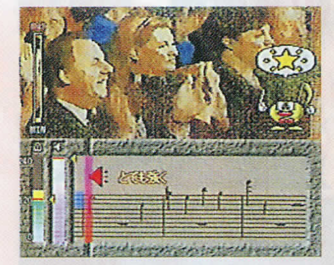
甚麼是P,PP

樂譜的P是表示「弱」的演奏指定記號，而PP則是「弱弱」(音量比較弱、輕表現出一種軟弱的感覺)。當樂譜中出現P和PP的時候，就表示在指定位置將樂器聲變得柔弱，而這時需要以腕力揮動指揮棒，揮動幅度會比較細。想令音量產生急速的變化就要把揮動指揮棒的幅度加大，如沒有把揮動的速度改變，便不會令樂曲的節奏改變。



甚麼是f,ff

樂譜的f是表示「強」的演奏指定記號，而ff則是「強強」(音量比較強、重，表現出一種強壯的感覺)。當樂譜中出現f和ff的時候，就表示在指定位置將樂器聲變得強壯，這時指揮棒就以手臂來揮動，揮動幅度非常大，但注意不要擾亂樂曲的節奏。



玩者的評價

當玩者可以安然無恙地完成演奏之後，電腦就會依玩者在剛才的指揮以速度的設定，音量的調整，以及演奏完結的結束指示準確性等，給予玩者A~D四個階段的評價。當中除了評價外，遊戲中更會有準備了很多對玩者的批評和贊賞的句子，玩者可以參考這些批評令自己變成最好的指揮家。

Concert-1
TEMPO 31%
DYNAMICS 53%
PART DIRECT 0%
RANK ……………… D
多少、聞き苦しいところがある。
独自の解釈をするには未熟。
別の曲にも感じたが…。
君は勉強し直すべきだろう…。

撰文者：山寺良牙

青春熱血愛之火花







近年來，美少女遊戲大多以現代時代背景，故事方面亦只是屬於一般的提材，不過現在終於有點打破這個規範，雖然時代方面仍是現代，但題材上則是極之配合青春時代劇的劍道，那現在就讓我們去看看這個由NEC Interchannel帶給各位，極富青春味道的美少女遊戲——《夏色劍術小町》。

相信有很多玩者也懷疑《夏色劍術小町》的遊戲名稱好像很古怪，有點不像美少女遊戲的感覺，而事實亦不然，因為故事是說到主角「伊達將明」(這是預設名字，玩者可再自由改變)是桂木館高中「劍道部」的主將，在一年最後的一個「暑假」，整個學部再來到陽刀ノ里，與其餘四所高中的劍道部一同進行『合宿』，當其時主角除了與劍道部的經理人早瀨菜摘一同去合宿外，亦在合宿的地點遇上其他學校的「女孩」※，接下來便在一個星期內展開一段段的練習和故事。

※註：「小町(Komachi)」為日本古語，意思解作「美女」。

特色系統介紹

遊戲特色主要是混合了「冒險遊戲」、「育成遊戲」和「戀愛遊戲」的要素，遊戲進行時，基本以冒險(小說)形式為主，在進行到一段某段情節時，會出現一些選項，選擇雖然不會影響到故事之後的進行，不過女孩對主角的好感度則會有所影響。至於育成的部份則會以練習或訓練劍道的方式為主，當中有不少不同的指令，以至一些劍道上的專業用語，不過不需太過擔心，因為遊戲中有一個簡單的指令，可以一次過完成訓練的選項，同時讓不懂劍術用語的玩家也能容易的通過；不同的指令對訓練的效果以至提升和下降的能力值亦有所不同，所以若對於劍術用語不太精楚的話，可不妨使用簡單的指令。









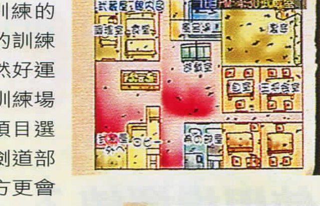
遊戲流程方面，整個遊戲故事會在一星期內發生，最頭的一天是遊戲的前奏，說主角等一行人來到陽刀之里，並且在該處一所名為「武藏屋」的民宿投宿，其後在該處遇上其他學校的劍道部同好，而事實上今次是一個聯合合宿計劃，主要在於交流劍術心得，在當晚開過主將會議，決定好下一天的行程後，便進入第二天，要注意的一點是在編定行程時，某些地點在晚上是不能使用的，當然玩者亦不能選擇。





武藏屋地圖

來到第二天至第六天，則會是訓練的部份，玩者除了可以立刻到議定好的訓練場地外，亦可以在街上到處走，當然好運的話會遇上一些特別事件；若是到訓練場地的話，則會出現之前提到的訓練項目選擇，若是在該處同時有另一學校的劍道部的話，更可以作聯合訓練，有時雙方更會有互利的效果。





陽刀ノ里地圖

最後來到第七天，亦是最後一天，便會與其他五校進行聯合比試，看看訓練的成果，同時遊戲亦到此為止，主角最後會取得哪一位女孩的心，就得看玩者的行動了！







出場「小町」介紹及其簡單攻略

☆為重要事件

早瀨菜摘

說明：是主角桂木館高中劍道部的經理人，以前曾經學過劍道，可是因身體虛弱而不能繼續學下去，性格屬於溫柔的一類，與主角是兒時玩伴，而且一直暗戀著主角。

事件攻略

名稱	時點與時間	狀況	解説
那傢伙	2日·晚飯後·食堂	好意度一般	停步「立ち止まる」
比起制服更適合	3日·下午1～黃昏·自室	自校全體休息·好意度一般	適合她「制服より似合う」。
過份保護	3日·下午1～黃昏·與水天館同一的地方	與該校作聯合練習	責備さぎり「さぎりをたしなめる」。
☆菜摘	3日·晚飯後	經過「那傢伙」事件·沒有幫忙準備晚飯	叫出菜摘！「なつみ！」
急轉直下	3日·晚上·武藏屋大堂	自校全體休息·好意度一般	與菜摘組成一組「菜摘と組む」
☆避雨	4日·晚上	經過「急轉直下」事件·單獨行動中	向菜摘道歉「あやまる」。

副事件

名稱	時點與時間	狀況
毛巾	2日／3日·體育館	只是與自校一起
舞出場	3日·黃昏·河邊	只是與自校一起
你的強勁	4日·早上～黃昏·場所不定	只是與自校一起
真奢侈的煩惱	4日·中午～黃昏·地方不定	只是與自校一起·好意度低
想一起努力	4日·早上～中午·道場	只是與自校一起·與其他女孩的練習次數多
對於誰來說	4日·早上～中午1·佳乃子的房間	發生過「想一起努力」事件

宗方佳乃子

說明：短期大學第二年學生，是桂木館高中的畢業生，以教練的身份硬來合宿，她將會於第三天加入，說得不好聽的一句，她是位麻煩製造者。

事件攻略

名稱	時點與時間	狀況	解説
沒有招待來的客人	3日·早上·車站前	單獨行動中	呼喚她「聲をかける」、請她到某處吃飯「俺がおごります」。
天災的來訪者	3日·午飯中	強制事件	——
不喜歡美術館	3日·下午·自室	單獨行動·自校練習中	此處的食品是否好吃？「おいしいですか？」
☆多管閑事	3日·晚上·武藏屋大堂	單獨行動	是否一起來「一緒に來ますか？」
女神的肖像	4日·早上·武藏屋大堂	發生過「不喜歡美術館」事件·自校休息且團體行動中	感想很像前輩般「先輩に似てる」
煙	4日·早上～晚上·場所不定	只是與自校一起·發生過「多管閑事」事件	全員甚麼物品「全員に何かおごる」
☆很熱	4日·主將會	好意度一般	其他人意見怎樣？「どうしよう？」

副事件

名稱	時點與時間	狀況
佳乃子前輩的房間	3日／4日·黃昏·佳乃子的房間	好意度低
網球	4日·黃昏·室內練習場	好意度一般·自校與火村作聯合練習
晴天公仔	4日·沖涼後·佳乃子的房間	於自室內選擇到佳乃子的房間「佳乃子の部屋に行く」

春日部舞

說明：主角敗將的妹妹，十分憎恨著主角，原本並不是劍道部的人，今次只是為了監視主角之來的。

事件攻略

名稱	時點與時間	狀況	解説
☆用餐	2日／3日·晚上·武藏屋前面	單獨行動	跟上去「後をつくる」、叫ムサシ過來「ムサシを呼ぶ」
多謝	4日·黃昏·河邊	單獨行動中·好意度一般	揹你吧「おぶっていく」
☆Randy對Musashi	4日·晚上·武藏屋大堂	單獨行動中·好意度一般·與明土聯合練習次數多·發生過「用餐」事件 去吧～「行って～」、一起～「一緒に～」、到宿舍～「宿へ～」、幫你吧～「力を貸すよ～」	

副事件

名稱	時點與時間	狀況
哥哥的敵人	2日·早上～下午2·武藏屋前面	——
小貓	2日／3日·黃昏·公園	單獨行動·未發生「用餐」事件
誤會	3日·早上·河邊	單獨行動
笨拙的間諜	3日·下午1·體育館	與自校全員和明土作聯合練習
舞的MEMO	3日·早上～下午2·車站	單獨行動
憧憬著	4日·下午1(體育館)／下午2(運動場)	與舞作聯合練習次數多
又再逃走	4日·早上～下午2·車站	單獨行動

神垣葵

說明：是主角經常到的道場的承繼女兒，與主角是兒時玩伴，亦是初戀的人，不過現在則看上了主將宮本陽正。

事件攻略

名稱	時點與時間	狀況	解説
有空隙	2日·下午·道場	練習比賽以外	這般以前的事也……「そんな昔のことを……」。
☆聽不到的任性	2日·晚上·武藏屋大堂	自校休息中	應承一同去看煙花「一緒に行く」
葵的問題	3日·早上／黃昏·主將會	好意度一般	有點古怪的感覺「ちょっと變な感じがする」。
像以前般	3日·黃昏·體育館	好意度一般以上·發生過「葵的問題」事件	回應像副將般「副將らしく……」
匙牌	4日·下午1·武藏屋大堂	好意度一般以上·單獨行動	到何處？「どこか行こうか？」、小太刀的形狀「小太刀の形」

副事件

名稱	時點與時間	狀況
記得	2日·準備晚飯	去偷望廚房「のぞいてみる」
小休	3日·下午2·公園	——
你不是給我在這裡嗎！	4日·晚上·武藏屋大堂	好意度低
不能回到朋友般	4日·早上·武艾屋大堂	不一起去嗎？「一緒に行かないか？」、我現時……「俺は今の方……」。

千堂さぎり

說明：是水天高中劍道部主將，亦是菜摘的好友，對自己及別人也是非常嚴格，唯一能看到她的笑臉的就只有菜摘。

事件攻略

名稱	時點與時間	狀況	解説
☆對女劍士さぎり	4日·下午1·道場	與自校全體一起同水天館作聯合練習·聯合次數多	叱責部員「部員をたしなめる」
☆我很強的	4日·下午1·道場	與「對女劍士さぎり」是連續事件	追上去「さぎりを追う」、你也很強「君は強いよ」

副事件

名稱	時點與時間	狀況
沒有分心	2日·早上·道場	——
菜搞與さぎり	2日·下午1～黃昏·場所不定	與自校部員與天水館作聯合練習
與希一起	3日·早上·食堂	好意度低
不知道	3日·下午1～黃昏·場所不定	與自校部員與天水館作聯合練習·好意度一般
為何我要道歉	3日後·沖涼後	好意度一般
蓋口費	4日·準備晚飯·廚房	好意度一般
不單只是這樣	4日·晚上·武藏屋大堂	好意度一般·與自校部員與天水館作聯合練習·與さぎり練習次數多

エトワール・ブランシュ

說明：法國來的留學生一名，性格十分活潑，有喜歡抱著別人的怪癖，為了學響日本文化而加入劍道部，事實上她是西法劍的高手。

事件攻略

名稱	時點與時間	狀況	解説
☆教練	3日·晚上·河邊	單獨行動·與火村作聯合練習次數多	接受「引き受ける」、這樣便好「それならいい」
重新認識	4日·下午2·道場	與自校全體一起同火村作聯合練習·與エト作聯合練習次數多	——
☆天音川之夜	4日·晚上·武藏屋大堂	發生過「教練、重新認識」兩個事件	我也是～「俺も～」、不驚意的～「思い切って～」、變得有力量～「力になろう～」

副事件

名稱	時點與時間	狀況
想成為侍	2日·下午2·體育館	——
輸掉了	3日·全日·自室	自校練習·在自室發生
同樣的觀點	3日·下午1／2·道場	——
廚房大戰	3日·準備晚飯	去偷望廚房「のぞいてみる」
第二天晚餐	3日·晚飯·食堂	發生過「廚房大戰」
櫻餅	4日·下午1·武藏屋大堂	好意度一般以上·單獨行動
浴衣	4日·黃昏·武藏屋大堂	發生過「櫻餅」·好意度一般

藤村紫京

說明：是該地區的神社流傳下來，使用「藤村流小太刀」的女孩，利用特別推薦的方式參加合宿，攻擊力十分之強，不過問題是她不太喜歡說話，而她亦是一所神社的女巫。

事件攻略

名稱	時點與時間	狀況	解説
找錯人	2日·下午2(道場)／下午2之後(武藏屋)	在道場被誤認主角是陽正	自我介紹「自己紹介する」
寂靜的女巫	2日·黃昏／晚上·神社	—	參拜「お參り」、祈求必勝「必勝祈願」
心之眼	3日·黃昏·神社	—	追上去～「後を付ける～」、為何是我～「何故、俺を～」、自己～「自分に～」
護符	3日·晚上·自室	好意度一般·發生過「寂靜的女巫」事件	去交回給她「屆けに行く」、不用介懷「えんりょなく」
☆不是對你有戒心	4日·早上·神社	發生過「心之眼、護符」事件	約出街「街へ誘う～」、教你進入方法「入れ方を教える」
☆Musashi與紫京	4日／5日·黃昏·公園	好意度一般·發生過「不是對你有戒心」事件	呼喚她「聲をかける」

副事件

名稱	時點與時間	狀況
寂靜的女巫2	3日·早上·神社	發生過「寂靜的女巫」事件
偶然	3日·黃昏·公園	——
對女劍士～紫京～	4日·下午1·道場	與自校全員一起·發生過「心之眼」事件·比さぎり的好意度還高
兩個的孤獨	4日·下午2·道場	只是與其他學校一起(單獨行動)

TEXT：NEMESIS-T00

聖戰士登霸 聖戰士傳說

新的傳說開始

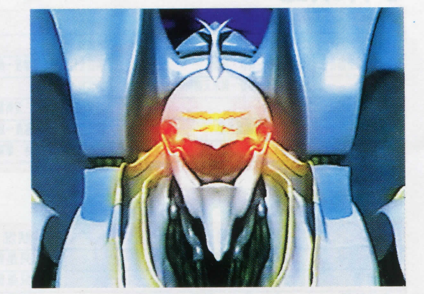
PS	
製造商：BANDAI	
售價：485港元	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
1P／MEM／SRPG	

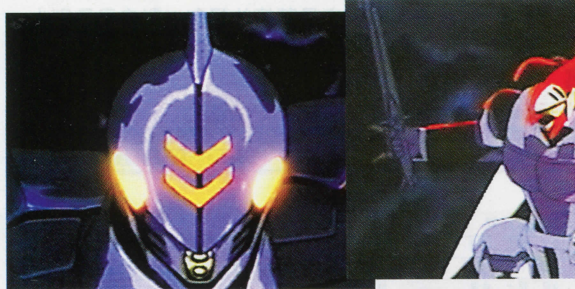


即使各位不是一個動畫迷，只要有玩過《機戰》的讀者應該會知道《聖戰士登霸》吧！這遊戲便是改編自這八十年代相當受歡迎的動畫。遊戲的故事背景和原作差不多。雖然主角不再是座間翔，但他和其他大家熟悉的人物如瑪比路、班（黑騎士）、托特及德雷格等角色也會在遊戲出場，《聖戰士》的FANS不容錯過！

OPENING共有三個

現在的遊戲很喜歡以CG片段作OP，這遊戲亦不例外。不過製造商可能想到未必每一位玩者也會接受這樣的OP，所以遊戲中保留了TV版兩種OP（一段只有登霸；另一段則有翼霸）！除此之外，連TV版的ED也保留了，對FANS來說絕對是一個喜訊！


■ CG的OP


■ 兩種TV版的OP

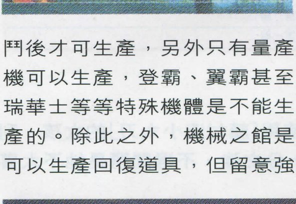
■ ED則有點看不慣

機械之館

第二章便會出現的地方，除了主角的多魯（トルール）城外，其他國家的城也會有機械之館。兩種機械之館的用途是不同的，他國的機械之館是可以購入新的奧拿機械（不論是戰士或戰船），回到多魯城後便可開發這些新機體或新戰艦，同時如果在第一章後段選擇自行開發奧拿機械更會出現獨有的奧拿機械（以國家來說，不代表原作沒有出場），某些EVENT也會得到奧拿機械。但要留意開發是需要時間的，必須經一場戰鬥後才可生產，另外只有量產機可以生產，登霸、翼霸甚至瑞華士等等特殊機體是不能生產的。除此之外，機械之館是可以生產回復道具，但留意強獸（初段使用的飛龍便是強獸）是不能使用回復道具。



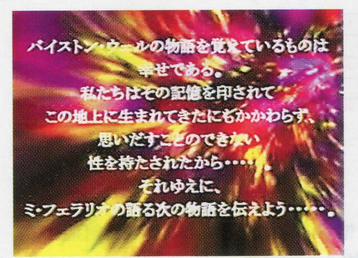






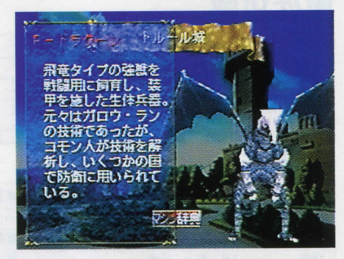
故事的開端

靈魂的淒息所「拜士頓淵洞」，這裡的各國時常發生戰鬥。在局勢因大國們互相對峙而暫時平穩後，黑暗的種族「嘉魯•蘭」向各國發動大規模侵略，王族們因過度增加軍備令滅亡的機會提高了。就在這時候，傳說中的聖戰士在一個將近滅亡的小國降臨，究竟他是這世界的救世主還是令這世界走向滅亡的「卡•奧斯（chaos）」的使者呢？



遊戲流程

遊戲共分為兩部份，在戰鬥前可在城中四處移動和其他角色對話，亦可以SAVE及查看已出現的用語（如人物名字、奧拿機械的名字等等）的意思。而在第二章以後會追加機械之館，各位可在這裡回復機體的DP（即HP）或補充彈藥（但兩者也要收費）。和其他角色對話時常常會出現選擇，不同的選擇會令劇情改變，令主角成為大魔頭亦不是不可能的事。



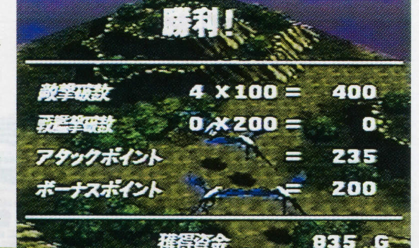


各機體的特徵

既然遊戲是《聖戰士登霸》，奧拿戰士（オーラ • バトラー）及奧拿戰船（オーラ • シップ）一定不能缺少了。除此之外，遊戲中還有不少《機戰》極少出現（應該是從未出現）的機體，雖然它們的實力未必可以和奧拿機械相比，但只要好好利用它們的特點也是十分有用的機體。

飛龍	初期使用的機體，是奧拿戰士以外少數可以作近身戰的機體。
奧拿戰士	擁有高攻擊力，某些奧拿戰士更是遠近皆宜。但因此駕駛者必須有一定程度的奧拿力（AU）才可使用。
WING CALIBUR（ウィング • キャリバー）	擁有高移動力，但不能打近身戰。最大特點是可以和奧拿戰士合體增加移動力，不過基本性能和攻擊能力仍和WING CALIBUR時一樣。
奧拿戰船	最大特色是可以回復其他機體的DP（但是要消耗AU），亦有高攻擊力，但移動力比較低。
其他	多路（ドロ）這類機體不需要很高的AU已經可以駕駛，價錢亦比較低，相對來說性能亦比一般機體低。

戰鬥方式



由於遊戲類型有別，所以戰鬥方式和《機戰》系列有別，角色是有一定的移動次序。每機的下方也有一條行動計，行動計儲滿便可行動，如果行動時選擇待機的話行動計便只會消耗一半，這代表了下次可以快點行動。留意當我方的騎團長被擊倒便會立刻GAME OVER，而完成勝利條件當然會「例牌」地點算收入。

攻擊方法

這遊戲和去年的《REAL ROBOT戰線》及《真 魔裝機神》一樣，攻擊是會分為正面、側面和背面三種。正面攻擊的攻擊力最「正常」，側面攻擊的攻擊力比正面高，背面攻擊的攻擊力不但比正面及側面高，受害者更是不能反擊的。所以移動時必須好好考慮面向那一方，除了因為要作有效的攻擊外，更要防止背向敵人而令他們有機可乘。



至於攻擊方式主要有三種。接近攻擊相信不用多介紹，而奧拿戰士裝備的劍會令攻擊力改變。火器攻擊當然是遠程武器，射程和攻擊力各有不同（有些武器可以攻擊複數的敵人），攻擊力可以用道具強化。特殊攻擊是奧拿戰士獨有的攻擊，攻擊力十分強大，但AU必須超過40%，同時使用後會消耗AU，所以切勿亂用。

嘩！單挑呀！

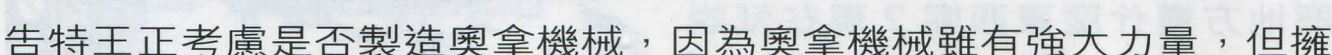


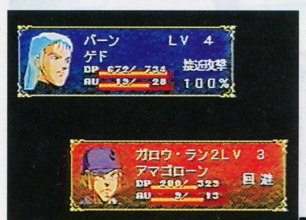
當故事進行至某些情節時便會出現和平常戰鬥不同的戰鬥，操作方法亦大有不同。當行動計開始閃動時按〇便可選擇下一步行動，可選擇的行動有攻擊、前進和後退三種，前進和後退分別用作拉近或拉遠距離，攻擊方式則視乎雙方的距離（RANGE）而定。由於0距離的攻擊是不能回避或防禦的，所以若敵方快將可以行動時千萬不要移近敵人。

第一章內容介紹



主角井澤淳司被召喚至利之國（リの國）後，便和告特王（ゴード王）等人到強獸之森消滅強獸。雖然第一章只能控制飛龍，但同時這一章是沒有奧拿機械的敵人，所以一點也不難打，而這一戰完成後便會遇上美 • 費拉尼奧「芙娜」（原創人物）。回城後再進入城內便會知道嘉魯 • 蘭在邊境的森林地帶出現，由於這裡的位置十分接近德雷格的領地（ラース • ワウ），所以最好派使者見德雷格（選「謁見隊を送った方がいいと思います」），而淳司當然最好也去（選「そうですね」）。德雷格知道淳司等人的目的是討伐嘉魯 • 蘭後便會派班及嘉拉莉亞助戰，之後便可到嘉魯 • 蘭之巢穴（ガロウ • ランの巢窟）開戰，這一戰同樣不難打，唯一要留意的是不要讓班及嘉拉莉亞有機會解決敵人（他們是NPC）。戰鬥完結回城後，告特王正考慮是否製造奧拿機械，因為奧拿機械雖有強大力量，但擁有後又可能被其他國家視為敵人。雖然奧拿機械比飛龍強，但只是從德雷格購入似乎有一定危險，所以不如自行開發吧（選「開發を著手しましょう」）。之後德雷格的使者來訪，原來嘉魯 • 蘭已逃入德雷格的領地，於是要求告特王協助。答應這要求的告特王委託淳司負責守城，各位如果答應他的要求（「城を任せて下さい」）便會進入第二章，所以最好當然是跟著他們去（選「俺も行きます」）打多一場。不過無論各位是否參戰，告特王最後也會被人暗殺（暗殺者的身份當然要由各位自行發掘了）之後便是第二章的故事了。











text by 隨風 By: Agent X · Glen

想見你~YOUR SMILES IN MY HREAT~

又係清清純純的校園戀愛・・

PS
發售商：KONAMI 發售日：發售中
售價：6800日圓 容量：CD-ROM x4
記憶體：3 BLOCKS
SLG/MEM

あいたくて…

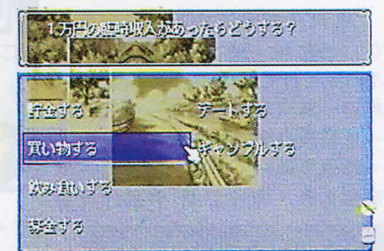
有四隻碟這麼多？—

雖然有四隻碟，不過其實主要內容只在其中兩隻中。第一隻碟是初期設定，而第二及第三隻碟則是遊戲內容。而第四隻碟是特別事件，例如去旅行，抑或是參加陸運會什麼的，都會用到這隻碟，因此遊戲中的換碟情況很密。



終於了解禍不單行的意思—

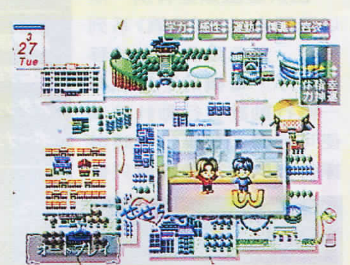
假如有一天你的父親到了海外公幹，把你獨自留在祖母家中，你有什麼感受？接著父親又「很好的」介紹一個相親對象給你，只可惜該小姐長得人不似人，鬼不似鬼。不過幸好主角的校園有不少可愛的女孩，到底在這三年高中生活中，主角能不能找到他自己的幸福戀情？還是要接受那個如此「漂亮」的相親對象？





校園生活知多D—

各位別忘了我們的主角只是一個高中生，除了追求女孩之外，他還需求兼顧學業。大置上要訓練的有以下幾項。



項目	說明
學力	當然就是主角的課業了，如果這項能力太低的話，考試時就會很慘囉。
感性	主角的感受性。
博識	主角的課外知識
運動	主角的運動能力。
容姿	當然就是主角的樣子。而女孩子就會因好感度的上升而對主角的樣張有更高的要求。
體力	很重要的一欄！如果沒有體力的話，即使約到女孩子出來也不能作太久的約會。
精神	主角的精神狀態。
幸運	主角的運氣，當好運的時候成功約會的機會亦會大增，更有可能會有特別事件呢！

外出買禮物—

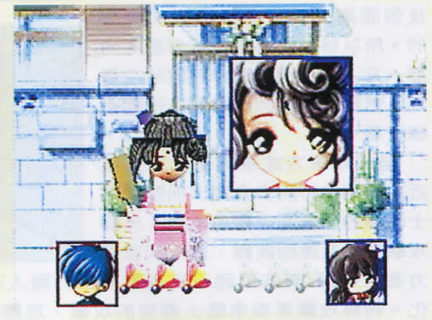
在過時過節的時候，主角也有送禮物給女孩子的需要。另外在約會過後如何送禮物給女孩又送對的話，好感度會大增！不過什麼地方賣什麼東西呢？現在就說給你知！



地點	說明
購買部	學校的小賣店，可以買一些基本的文娛用品。
書店	買參考書、課外書及雜誌的好地方。
寶石賣場	是女孩子也喜歡小飾物，不過送之前要看看彼此的親密度，否則別人誤以為你是「金魚叔叔」就不好了。
化妝品賣場	有時候送點口紅、香水等化妝品給女生可以表現出你的體貼。
メリズフアツシヨソ(男裝衣物)	是時候為自己打扮一下了！
レデイスフアツシヨソ(女裝衣物)	不一定要買衣服，買些小飾物已能令另一伴倍感開心。
イソテリアギフト(家居用品)	送相架或熊娃娃給女孩子也是不錯的選擇。
CDシヨツプ(CD店鋪)	流行曲、古典樂，應有盡有，任君選擇。
スタジアムテチケツト(戲劇票購買站)	買對票才約心中人吧！
イブソトホールチケツト(歌劇票購買站)	買CD不夠嗎？那不如去看場現場表演好了。

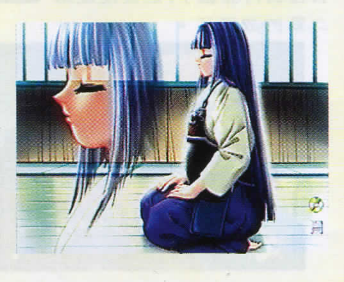
有趣小遊戲逐個捉—

很多時候也會有小遊戲玩，例如是陸運、水運等必定出現的小遊戲，抑或是旅行時出現的小遊戲。更有可能是特別事件上能會出現的小遊戲。各位又能不能在各種小遊戲中勝出呢？



親切的語音功能—

遊戲一開始會問玩者使不使用語音功能，其實即是令女孩讀出玩者名字的功能。如果使用的話，就會要求玩者輸入自己的姓和名，每一邊都設一個讀音。不過要留意一開始不是每個女孩都會讀出玩者的名字，要有一定親密度後才會讀。



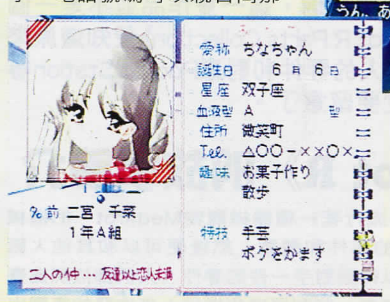
再教你玩特別遊戲！—

當玩者到一次「商店街」散步，就可以發現「遊戲機中心」。在以後的日子在家中可以選擇到「遊戲機中心」玩，當中有三個小遊戲，玩一次100元。而那三個小遊戲分別是「射飛機」、「夾公仔」及「占卜」。



如何培養親密度？—

正所有日久生情，想培養親密度首先當然要讓她對你有一個深刻的印象了。之後可以慢慢跟她聊天，讓她的好感度提升一下。之後就可以打電話給她聊天或約會了。電話號碼可以親自問那女仔或打電話去問麻子。不過切記不要心急，否則把人家嚇走了就節哀順變囉！



多多話題談不完—

在上學或放學的時候，很多時候會遇到女孩子。玩者可以選擇跟她們打招呼遇否，如果打招呼的話就會順便邀你一起回校或回家了。這時候就會出現傾談或邀請約會的選擇。一開始的時候先聊天增加親密度吧！不過聊天也要找話題才行，最好就投其所好，談一些她喜歡的話題。



精彩約會不可少—

邀請女孩子約會時，可以選擇約日期或是約地方。基本上兩者都是由玩者選擇地方及時間的，只不過提出的方法不同而已。最好清楚女孩們喜歡的地方，否則即使好親密，如果你約她去一些她不喜歡的地方，她也是會拒絕的喲！而且有空的時候多點到處散步，發現多些新地點，否則體力有多強也沒用，因為根本沒地方可以去。



約會要點你要知—

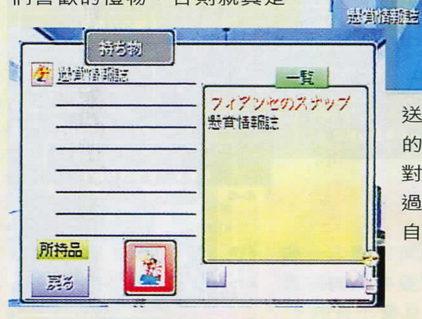
首先約會前各位要補充好體力，皆因如果體力不足夠的話，約會便會完結。另外選擇的地方亦要合女孩子心水，有一樣叫做「滿足度」的東西，是女孩對今次約會的滿意程度。如果滿足度高的話，回家的時候玩者可以選擇「拖手」等指令，更甚者可能可以告白呢！在回到家後，亦可以送禮物給女孩或約定下次的約會，如果金錢許可的話就買多一點禮物，約會後送給心儀的對像吧！





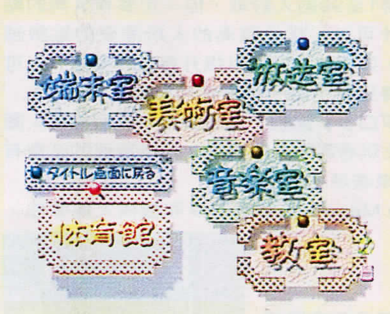
有關禮物問題—

送禮最大的問題未必是對方喜不喜歡，因為即使不太喜歡也是會接受的。不過千萬不要在還是朋友的時候送太貴重的禮物，尤其是飾物。不過最好都是送一些她們喜歡的禮物，否則就真是送來都沒意思了。她們喜歡的東西各位可以從跟她們的對話中或麻子口中得知，不過找不找得著重點就靠玩者自己努力。



爆機後仲多野玩—

在開始畫面上有一個叫做「おまけ」的物體，各位在爆了一次機後進入會有很大的驚喜。皆因內裡儲存著遊戲中的特別事件。



教室	使用不用的角色來讀不同的名字
美術室	特別畫面
音樂室	當然是聽歌啦！
放送室	聲優的資料
體育館	遊戲中出現等的
端末室	特別遊戲

TEXT：Sakura Ki

MEDAROT R有新的零件換了

MEDAROT R PARTS COLLECTION

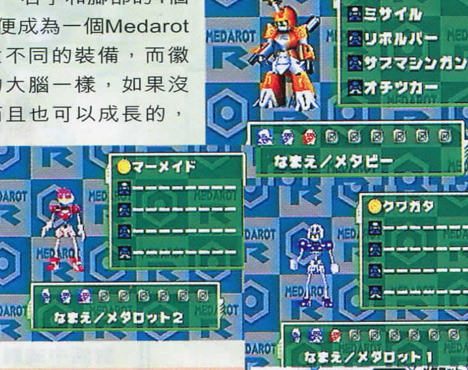



PS
製造商：Imagineer
發售日：已出
容量：CD-ROM　價格：2980日圓
ETC Pocket Station

Imagineer 公司在去年11月為《Medarot》那隻砌機械人零件的RPG推出了續編《Medarot R》，想不到那麼快便再有這系列的新作登場，這一隻作品並不是一個獨立故事或《Medarot R》的續篇，看名字《Medarot R Parts Collection》便知道原來是一隻對應《Medarot R》的資料碟，一些新機械人的零件和對應Pocket Station等等的東西，如果有玩開《Medarot R》的玩者一定要留意了。

Medarot 的構造

機械人Medarot主要分開骨幹機械人，徽章和零件三部份，骨幹機械人有男女之分，只要把徽章放在骨幹機械人上，然後再加上頭部，左手，右手和腳部的4個部份的零件之後便成為一個Medarot零件也要分男女不同的裝備，而徽章等如一個人的大腦一樣，如果沒有便不能動，而且也可以成長的，只要作戰便可以儲回來了，而成長後的徽章特性會有變化。



《Medarot R》的故事簡介

在近未來，人們流行著一種機械寵物Medarot，把機械的骨幹上加上不同的零件和徽章，然後便可以和其他人戰鬥，如果勝了便可以得到對手一件的零件，人們都依照這賽例去比賽，但在這時有一些利用這些機械人來作惡的集團出現，主角便用自己的機械人和這些集團的人對抗，不斷戰鬥去收集最強的零件和令徽章成長，雖然本篇和故事無關，但因為可以利用《Medarot R》的Save Data在本篇提升機械人的實力，而未曾玩過《Medarot R》的玩者也可以玩本篇遊戲。



戰鬥的系統

當選擇了對手的時候便會進入戰鬥畫面，最多可以出三個機械人，但如果玩者沒有把自己的機械人的4個部份也裝備好的話，便不可以出戰，如果對手也有三個機械人的話，一場比賽最多可以三對三，在開始戰鬥時可以看自己和對手的機械人資料，玩者可以選擇手動或自動戰鬥，選自動便會以機械人安裝的徽章的特性來行動，如果選擇手動的話便要玩者自行決定指令，輸入指令的方法很簡單，輪到玩者選擇時會看見畫面有三個選擇，上面的是頭部零件的武器或裝備，是有次數限制，左邊是左手的武器，右邊是右手的武器，只要按方向掣加○選擇，但其實還有兩個選擇的，如果按方向掣的下加○的話，機械人在這次便會儲氣，MP便會增加，當MP增加滿之後便可以按Select後再選擇超必殺技，MP除了儲氣會增加之外，受到攻擊也會增加的，當自己或對手的隊長被打敗的話便算輸，所以選擇隊長要份外小心選擇。







遊戲的系統

メダロット買う——遊戲可以購入一些機械人的零件，但是一定要有足夠的點數，否則便不能夠購買而且看不見的。

ランキング——玩者也可以和排1至99的人對戰，但一定要有足夠的點數才可以，排位越高的人所需要的點數越多，如果勝了便可以提升自己的排位，也可以得到對手的一件零件和點數。

メダロット図鑑——遊戲內有一個機械人圖鑑，內　會顯示直到現在為止玩者取到多少零件，玩者取過的話會有名字顯示，未取過便會以？來表示。

システム——遊戲的System Menu，在這裡可以和機械人換零件，Save和Load等等。

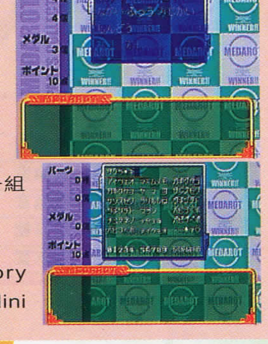
System Menu

メダロッチ——在這裡可以幫自己的機械人安裝徽章和跟換零件，還可以在此看到零件和徽章的詳細資料。

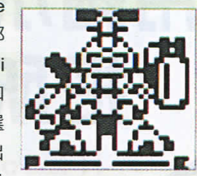
ポケトルデータ——在這裡可以使用《Medarot R》的Data，還可以Download一組敵人到Pocket Station對戰。

オプション——設定戰鬥時間和震動。

セーブ——把現在的資料Save到Memory Card，如果是Pocket Station便可以玩Mini Game。



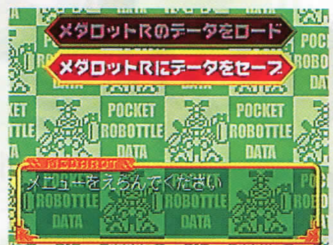
Pocket Station的玩法

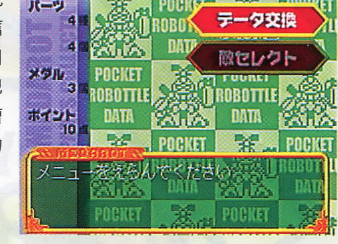


本篇是對應Pocket Station的，把Mini Game插在主機的1插槽，然後Save便可以在玩了，那麼無論在那裡也可以賺取遊戲中的點數， Mini Game有三個部份，「VS COM」，「VS 2P」和「STATUS」，「VS COM」是和電腦對戰，首先選擇敵人三隻中的其中一隻，然後再選擇自己要出戰的一隻，便可以對戰了,戰鬥時玩者不能直接操作,畫面不動和大隻的是玩者,而細隻而浮動的是敵人，相方能源也會在畫面之下表示，最快減完所有能源的便敗了，勝了便可以得到點數，新敵人也可以在本篇遊戲中下載的，而一組敵人有三隻，每一組也需要點數的，Level越高所需要的點數也越多，另外玩者可以利用紅外線對戰的功能和朋友對戰了，只要在「VS 2P」選擇出戰的一隻，之後便要和朋友決定賭多少點數了，之後便可以開始，勝了之後便可以獲得那些點數，輸了便減了那些點數，「STATUS」是看自己機械人的資料。

小心使用《Medarot R》的Data

在這裡要說一說如果有玩《Medarot R》的玩者要在本篇Save和Load時要小心，如果要用《Medarot R》的Data的話，便要把Memory Card插到主機的第2插槽內，然後在本篇System Menu的





ポケトルデータ便可以Save和Load《Medarot R》的Data了，千萬不要把有《Medarot R》Data的Memory Card插在主機第1插槽內Save和Load，這樣會把原有的Data洗掉。

◇ 最多可以三對三對戰

◇敵人的樣子千奇百怪

◇有些敵人的樣子很可愛

◇ 機械人的種類很多

◇ 選擇領隊很重要

◇可以把這些敵人下載到Pocket Station對戰

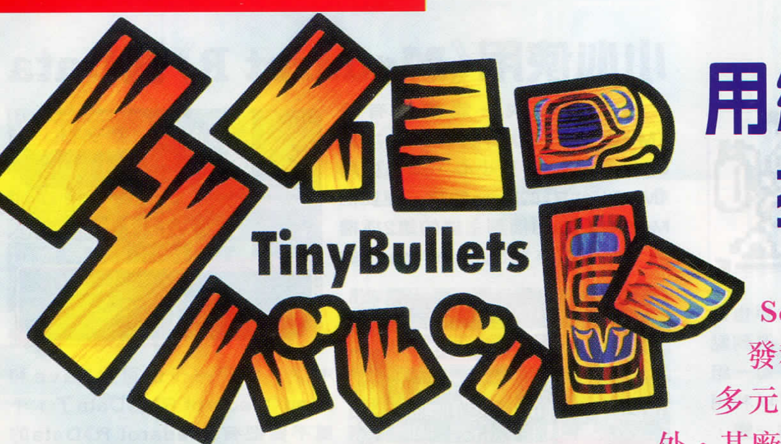
◇超必殺技起動

◇ 在這裡可以幫機械人安裝零件

◇ 購買機械人需要很多點數

◇ 打敗對方的領隊便勝了

TEXT：Sakura Ki



用細小敏捷的身軀去把所有的謎解開

PS
製造商：Sony Computer Entertainment Inc.
發售日：4月13日　容量：CD-ROM
價格：5800日圓
ACT / MEM / DUET STICK

自從Sony開始發展遊戲事業之後，開設Sony Computer Entertainment這公司來開發和設計遊戲，這間廠商所開發的遊戲路線很多元化，除了有賣出最多紀錄的賽車遊戲GT外，其廠在各類型的遊戲也會嘗試的，而今次筆者為大家介紹的是一隻冒險動作遊戲。

一隻充滿了解謎要素的遊戲

這一隻冒險動作遊戲內容十分以豐富，除了有令人感動的故事之外，還有漂亮的CG動畫，而且每版都會有各式各樣的謎題要玩者去解決，有一些謎題會和擺放的物件有關，如各式各樣的神像，美麗而神秘的壁畫，電燈的開關和一些機關等等，都有待玩者去一一把所有的謎題解開，另外在版圖在有各式各樣的物件可以讓玩者去取得的，例如一些木箱和石頭等，可以搬起後投向敵人，把各式各樣的敵人打倒，除了一些普通的敵人等待著玩者之外，還有很多的首腦級敵人要向玩者施以襲擊，有時候拾到一些遺跡的書本，上面寫了一些暗語，有些是寫的是關於把首腦打敗的方法，所以玩者一定要小心把那些暗號解開，才能把敵人的首腦打敗。





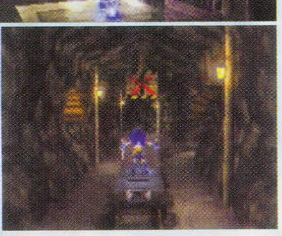




各式各樣的迷宮地形

在遺跡之內有著不同的迷宮，玩者要一一解開，而且也有不同的地形，如一些危險的懸崖，險要的水道，而且還有左搖右擺的的橋，都要玩者提起無比的勇氣地通過，玩者可能要乘坐著礦坑有路軌的車，以高速在狹窄的通道上行駛，當到了沒有的路軌時，玩者需要跳起來到避過危險，真是十分的刺激和緊張。





故事的簡介



主角何利是一名非常活潑好動，好奇心十分之大的小男孩，有日因為要幫婆婆到鄰近的村　去買藥，途中因為好奇心作崇而經過人稱「咀咒的山」，突然聽到一聲巨響之後地面裂開，他便跌下懸崖，著地後看見地下仍有懸崖的關係，迫著他進入神秘的遺跡內，遊戲便這樣開始。



一起冒險的同伴

在冒險的途中並不是只有主角何利，還有一些人物已公佈，包括有身軀龐大的基路化族的戰士艾度魯；把口很差，但心地很好的古以度；還有被人關在研究所的地下牢獄的基路化族的少女卡娜，所以主角在冒險的旅途中一點也不會悶的。





◇首腦人物的身體十分巨大

◇收集齊一共五種的這些神像會否幫助冒險

◇遊戲的效果不俗

◇遊戲中會以漂亮的CG播片交代故事

◇何利的獨門武器射波子

◇玩者的造型很可愛

◇用彈珠去打倒敵

◇遺跡的書是解謎的提示

撰文者：山寺良牙



infinity インフィニティ

輪迴在時間的空間中

PS	製造商：KID
	發售日：3月23日
	價格：6800日圓　記憶：2 Block
	AVG／MEM

有沒有曾經想過，只要走錯一步，整個故事便會完全地改寫；有沒有曾經想過，只要走錯一步，整個歷史便會完全地改變；有沒有曾經想過，只要走錯一步，今後整個事實便出現變化；若果有的話，這個名為《INFINITY》的美少女冒險遊戲，便不能錯過了。

這個遊戲就正如其名──《INFINITY》，玩者玩時會出現多種不同的變化，亦當遊戲基本是以畫面及文字來表現的冒險遊戲，當中會出現玩者的選擇項，這個選擇將會影響到故事今後的進展，以及女孩的好感度。而遊戲中會出現一個獨自的新系統，而且亦會令人覺得有點兒「好笑」，就是遊戲在第一次玩的時候，無論怎樣選擇最好的對白，以至心儀女孩的好感度怎樣高也好，是必定會走向「悲劇的結局」；不過只要時光倒流，再重新開始第二次（第二循環）遊戲的話，便能因應玩者的選擇，走向「完美的結局」，當然在故事情節上亦會出現少許的分別。可是要留意若選擇有別的話，仍會走向「悲劇的結局」，亦即是説若玩者要將整個故事的謎底，以至各女孩的「完美的結局」的話，是需要玩過兩次到無限（INFINITY）次。

故事説到主角是一位大學生，當其時因要合宿而來到一個孤島，在該處認識了五位女孩，可是料不到主角竟然在這段期間，發覺自身擁有予知未來的能力，那之後會發生怎樣的事實呢？而遊戲的目的，就是在有限的6日內，與心儀的女孩的友情（愛情？）關係加深，從而走向完美的結局（第一次玩絕不可能）。

在孤島上相遇的五位女孩

守野くるみ (Cast Voice：松岡由貴)

川島優夏 (Cast Voice：川上とも子)

朝倉沙紀奈 (Cast Voice：山崎和佳)

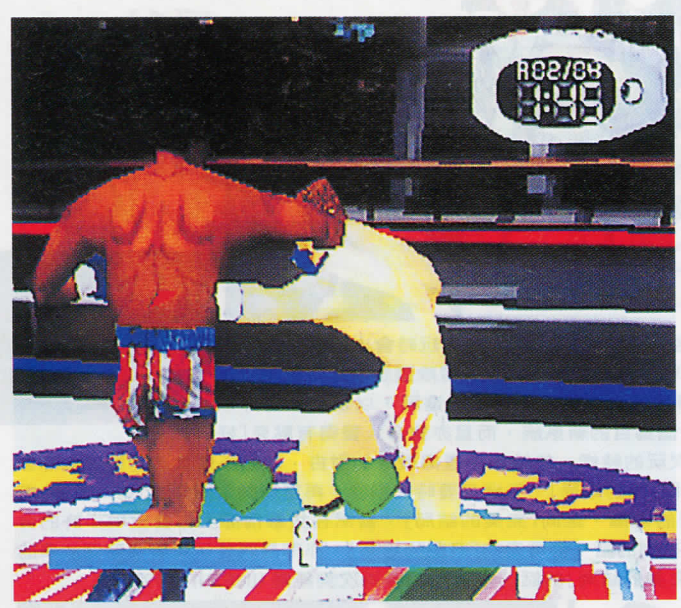
守野いづみ (Cast Voice：井上喜久子)

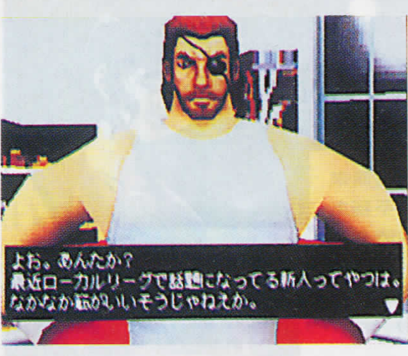
樋口　遥 (Cast Voice：不明)

VICTORY BOXING
ビクトリーボクシング

PS
製造商：VICTOR
發售日：5月18日發售預定定價：5800日圓
容量：CD-ROM　記憶：未定
1~2P/MEM/FIG/

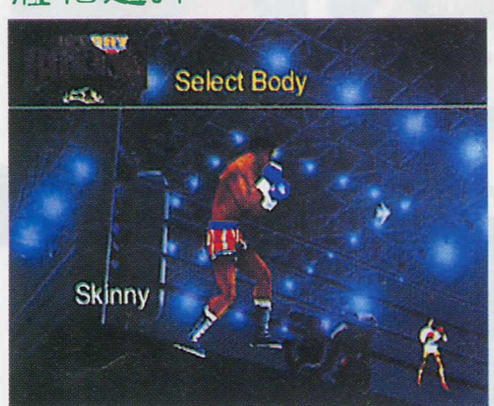
拳皇重出江湖!!!





要數近期比較好玩的拳擊遊戲，莫過於DC的《READY 2 RUMBLE BOXING》，遊戲中角色樣貌不但有趣，遊戲時更有那種拳擊的速度感，而且更有女性的拳擊手供玩家選擇，説她是近期最好玩的拳擊遊戲也不足為過，在近日VICTOR亦發表了一隻屬於PS的拳擊遊戲，名稱為《VICTORY BOXING》，依名稱看會否有勝利的意思呢？

體格選擇



遊戲其中一個特別的地方，就是將自己的選手選擇合適的體形，每個體形都有不同的強度，如果配合得好的話便會創造出一個強勁的拳擊手，除了可以選擇2的體形外，還可以讓玩家選擇不同的面孔，這樣與朋友對戰時便不會出現相同角色在擂台上對疊。

高質素的遊戲畫面



廠方稱遊戲的畫面會達到每秒鐘60格的質素，如果真的可以那當然是一個好消息，但遊戲所製作的機種只是PS而不是PS2，以PS的機能要做到一秒60格的高質素畫面是相當困難的，莫非廠方已經將機能不足這缺點解決了？如果真的是這樣的話相信遊戲出來的效果便定會非常之好。



新聞報導





當每場比較完結後遊戲的都會依賽果去製作一張報紙，假若先前的比較的勝利的話報紙的內容便會是拳手勝利的報道，相反先前的賽事是輸了的話報紙的內容便會依照歷史所寫，究竟閣下能夠做出那種新聞呢？

積極練習



遊戲除了可以讓玩家選擇適合的體形外，更可以讓玩家利用練習來增加拳手的實力，而練習亦分很多種，第一種是安排比賽給選手參加，是勝是敗也不會令選手的評價有所影響，但是假若是勝出了比賽的話選手的能力便會被提升，第二種是選擇一些練習項目作指定強化，兩者都能令選手的能力值上升，只要不斷練習必定能成為一個出色的拳擊手。



SPYRO × SPARKS tomdemo tours

在沒有龍的世界冒險

PS	
製造商：SCE	
售價：414港元	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
1P／ACT／MEM／對應DUAL SHOCK／對應PocketStation	



這是頗受歡迎的美版3D動作遊戲《SPYRO THE DRAGON》的續篇，由於原本是美版遊戲的關係，故此除了所有訊息改用日文顯示外，就連遊戲中角色的對白也改為日文(負責的聲優也算著名)，製作可說非常認真。至於遊戲本身也有頗高的水準，角色的造型非常可愛，畫面質素不俗，絕對可以一玩。



■ SPYRO就這樣被召喚至另一世界



■ 大奸角リプト一十分討厭龍

操作方法

方向掣／ANALOG方向掣(左方)	移動
L1／R1	改變視點
L2／R2	視點移動
□	DASH
△	觀察四周
×	跳
○	噴火

主要的特殊操作

潛水（在水上時按□）

潛入湖或海中，遊戲中的道具有時會在位於水底，故此便要潛進水底取回，而當潛水後只要連按×掣便可游泳。



滑翔（跳躍中按×掣）

這特殊操作可以令SPYRO跳躍後的滯空時間加長，適當運用可以輕易逃避各種危機，而當快要著地時只要按△便可在較遠的位置著地。



迷你遊戲

和居民對話除了會得到情報外，有時會開始迷你遊戲。這些迷你遊戲的玩法不算困難，即使失敗也可再次挑戰，當完成遊你遊戲後便會得到寶珠。

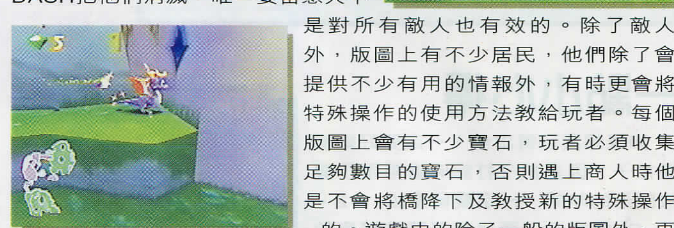


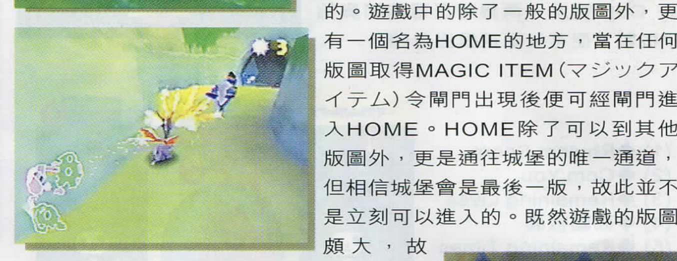


■ 迷你遊戲中

遊戲玩法及心得

和一般3D動作遊戲一樣，《SPYRO ×SPARKS tomdemo tours》同樣是在一個頗大的版圖上冒險，當遇上敵人時便要利用噴火或DASH把他們消滅，唯一要留意火不是對所有敵人也有效的。除了敵人外，版圖上有不少居民，他們除了會提供不少有用的情報外，有時更會將特殊操作的使用方法教給玩者。每個版圖上會有不少寶石，玩者必須收集足夠數目的寶石，否則遇上商人時他是不會將橋降下及教授新的特殊操作的。遊戲中的除了一般的版圖外，更有一個名為HOME的地方，當在任何版圖取得MAGIC ITEM(マジックアイテム)令閘門出現後便可經閘門進入HOME。HOME除了可以到其他版圖外，更是通往城堡的唯一通道，但相信城堡會是最後一版，故此並不是立刻可以進入的。既然遊戲的版圖頗大，故此遊戲是設有CHECKPOINT及SAVE的。所謂的CHECKPOINT其實是圖中的PUCKLE，當遇上她的時候便會被她放出電擊擊中，之後當玩者不幸死去的時候便會在SPYRO被電擊的地方重新開始遊戲。至於SAVE方面，除了可在PAUSE中選SAVE(セーブ)外，當進入另一版圖時亦會自動SAVE。



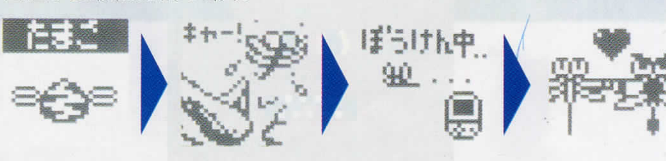






在 PocketStation 養蜻蜓！

和前作一樣，今集依然有迷你遊戲供玩者DOWNLOAD，但玩者必須在正常模式(本編)中取得蜻蜓卵才可。這是一個育成遊戲，玩者要替剛誕生的小蜻蜓進行特訓令牠強化，當牠成長至一定程度便可去冒險(ぼうけん)，冒險成功會令牠的能力提升，這樣便可將這SAVE帶回本編使用。而當蜻蜓成年後，牠可以和其他蜻蜓結婚，牠們會生出繼承雙親能力的小蜻蜓。





TEXT:Sakura Ki



近年音樂遊戲的興起，令到各大遊戲廠商都紛紛相繼開發這一類型的遊戲，因為除了機迷外，一些不是對遊戲有太大興趣的人都會對於這一類遊戲也感到興趣，在Konami推出了Beat Maina之後，名大小廠商都相繼地開發擁有不同風格的音樂遊戲，而這一隻由Asmik Ace Entertainment Inc.推出的《Rhythm "N" Face》也是一隻很有創意的音樂拍子遊戲。

PS 製造商:Asmik Ace Entertainment Inc.
發售日:已出
容量:CD-ROM　價格:4,800日圓
PUZ MEM

停不了的音樂

用拍子砌抽象人面畫

遊戲的主要目的是用三角形，圓形和正方形去砌出不同的抽象人面畫，但必須要跟隨著正確的拍子去砌，只要擺放正確便成功，完成一整幅後便可以過關了，玩法看似簡單容易，但是難度一點也不低，而且大部份的圖像都十分古怪和有趣，玩厭了一般音樂遊戲的玩者，這一隻遊戲一定可以給你們新鮮感。

遊戲的操作

L1/L2	縮小圖形
R1/R2	擴大圖形
方向掣	移動圖形
三角形	畫出三角形,再按一次便會取消
正方形	畫出正形,再按一次便會取消
圓形	畫出圓形, 再按一次便會取消
交叉	會發出特別的聲音

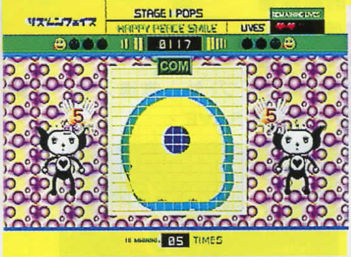
一點小心得

如果想要玩得出色，一定要好好掌握拍子，因為拍子打錯時會阻礙了擺放圖形的時間，一定要留意由1，2，3，Go的提示，再跟著正確的節奏拍子按掣，便可以玩得很出色的。





(1) ◆Rhythm Score
(2) ◆Com/You
(3) ◆Remaining Lives
(4) ◆砌圖板面
(5) ◆Remaining Times



◆連續5次正確擺放圖形後會加一個心



◆Special的設定要爆了機後才可用

畫面的表示

Rhythm Score:當準確地按對了拍子，數字便上升，閃動的部份是表示按掣的拍子。

Com/You:當顯示Com的時候是電腦做動作，跟著會有3，2，1，Go，的提示，之後便輪到玩者跟電腦做一次。

Remaining Lives:減了所有心的話便會Game Over，連續五次正確擺放圖形便會增加一個心。

砌圖板面:擺放圖形的地方，如果不想看到間線的話，可以在Option的Grid項目選擇Off便可。

Remaining Times:還有多少塊圖形要擺放的數目，到0便可以State Clear。

如何打拍子,砌公仔

首先要看清楚Com的動作，用什麼圖形，擴大或縮小,移動的方向，好好地記著拍子，看到顯示You時便照著Com的動作做一次，在音樂的4個小節完的時候擺放好圖形便OK了，如果失敗便減一個心，之後電腦會再示範一次，如果再失敗也不會扣掉心的，只是會影響結尾時Art的分數，當砌完Remaining Time的圖形數目便可以State Clear過版了。



◆有一些過關後有分支選擇

◆State Clear 後會計分



TEXT：IKI



PS
製造商：UEP-SYSTEM　發售日：2000年3月9日
售價：5800日圓
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
SPT／對應DUAL SHOCK

《COOL BOARDERS》系列自第一作推出以來，一直也是PS的皇牌滑雪遊戲，當中的速度感及爽快感，實非筆墨所能形容。先前C移師至DC上，透過新主機的強勁功能，遊戲進化至一個全新境界。現在，遊戲舞台再次回歸至原來的PS，縱然機能稍遜，但當中的速度感及爽快感卻仍保留下來，現在，我們將一起進入PS版《COOL BOARDERS 4》的世界，大家準備好了嗎？







你喜歡滑雪嗎？

今集的新特色

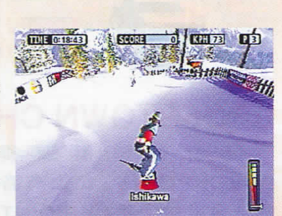


遊戲模式方面，本作大致分為「SINGLE EVENT」、「TOURNAMENT」及「TRICK MASTER」三種，其中「SINGLE EVENT」玩者可選定賽道內的環境，「TRICK MASTER」純綷考驗玩者的花式技巧，而「TOURNAMENT」則是挑戰「SINGLE EVENT」5種競技的模式。另外，競技的順序為「CBX」→「BOARD PARK」→「HALF PIPE」→「BIG AIR」→「DOWN HILL」，你又可會有信心取得最高的RANKING嗎？

EVENT 的選擇

上段本刊已為大家介紹過有關「SINGLE EVENT」玩者可選定賽道內的環境，首先遊戲中共分三大類滑雪橇：「CBX」、「BOARD PARK」、「HALF PIPE」、「BIG AIR」、「DOWN HILL」。

「DOWN HILL」



包括玩者在內共4名登場角色，能滑行最長距離者為勝利。由於賽道很長很大，故須要選取能縮短時間的行走路線，而在「FIGHTING ON」的場合，小心敵人會向玩者攻擊的。

「BOARD PARK」



相比起「DOWN HILL」，這版可說更多「花臣」，因為玩者可以跳上賽道的欄捍，並沿此滑行！不過，玩者不要以為此版很易通過，因為要在那些欄捍滑行時保持平衡，也不是一件易事。

「HALF PIPE」



顧名思義，「HALF PIPE」是在一個半切面的圓筒型賽道上進行，當中有4段「JUMP AND TRICK」的地方，由於跳躍點太高，落地時很易「炒人」，故在選擇雪橇上必須多加留意。

「BIG AIR」



與「HALF PIPE」相若，「BIG AIR」當中只有2段「JUMP AND TRICK」的地方，但由於跳躍點後的落地點與下跳躍點後太近，故如要造成多段「TRICK COMBO」以取得更高得分，在速度控制上必須多加留意。

落場前的準備



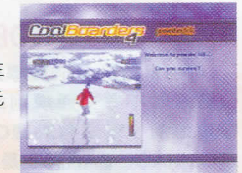
看過先前的介紹，各位是否有點技癢？是否想立即落場一顯身手？所謂「知己得知彼」，落場前當然先要對各項操作、花式技巧、以及滑雪橇特性等有所認識，特別今作中可作EDIT CHARACTER，只要選擇好人物及滑雪橇後便可出場。

「CBX」



與「DOWN HILL」相若，包括玩者在內共4名登場角色，能滑行最短時間者為勝利的TIME ATTACK。由於賽道加添了旗門，故須要選取能通過旗門的行走路線，同樣地，在「FIGHTING ON」的場合，小心敵人會向玩者攻擊的。

「SPECIAL」



不用多說，在此模式下，可謂打破了以往滑雪遊戲的常識，充滿了各種破天荒的新元素，你又可會有信心完成它嗎？

跳躍技巧

遊戲中玩者須在限時內走畢全程始能進入下一條賽道，途中玩者會遇上一些跳台（TRICK AREA），這時玩者只須按跳躍掣便能躍上半空，之後再按掣配合不同方向按鈕，便能造出各種花式技巧。透過這些花式技巧玩者是可以取得一定的「EXTRA TIME」，同時這些花式是可以組成一連串的「TRICK COMBO」，每名角色也有其獨特的「TRICK COMBO」，並稱之為「SP TRICK」，玩者可透過這些「TRICK COMBO」取得更多的「EXTRA TIME」。

花式技巧操作一覽表

按鈕	招式	按鈕	招式
╳＋→	BACK SIDE	╳↑＋□	STIFFY
╳＋↓	TAIL GRAB	╳→＋□	METHOD
╳＋←	INDY	╳←＋□	INDY NOSE BONE
╳＋↑	SAD AIR	╳↓＋□	TAIL SHIFT
╳＋↙	STILLFISH	╳↙＋□	STILLFISH TWEEK
╳＋↘	LEAN AIR	╳↘＋□	CROSS BONE
╳＋↖	MUTE GRAB	╳↖＋□	METHOD MELON
╳＋↗	MELANCHOLY	╳↗＋□	SPARK AIR

TEXT：IKI



早於105期中，本刊已為大家介紹過有關此遊戲的攻略。如今，這隻美版遊戲也終於推出了日版。然而，此遊戲在操作方面要求玩者有不俗的技巧，因為玩者扮演一名臥底，在混入組織的同時又要逃避警車的追截，故絕對可謂是一隻為高手而設的作品。因此，喜歡賽車遊戲或向高難度挑戰的朋友，也絕不能錯過這隻精彩作品。



PS
製造商：SPIKE
發售日：2000年3月9日
容量：CD-ROM　記憶：2 BLOCK
RAC/MEM/對應DUAL SHOCK

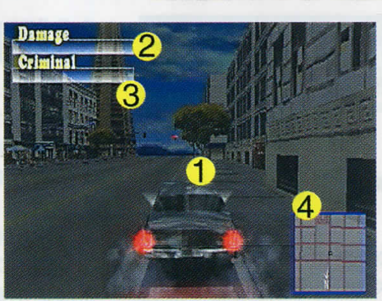
操作方法

由於此遊戲的操作方法十分複雜，故筆者將不厭其煩為大家再作介紹：

按鈕	效果
□掣	後退
△掣	刹車
○掣	減速
╳掣	前進
L1掣	配合方向掣或左STICK可打出左右燈號
L2掣	左車身視點
R1掣	響鞍
R2掣	右車身視點
方向掣	車輛移動
左STICK	車輛移動
右STICK	作用與L1相同
SELECT掣	切換車身視點

邊緣人生活不易為！！

畫面解說



◆基本畫面

1) 己方車身，按SELECT掣可作三段視點調教。
2) DEMAGE BAR，只要受到任何碰撞也會慢慢增加，BAR
滿了便GAME OVER。
3) CRIMINAL，可解作犯罪率，只要玩者把街上物件破壞，BAR的指標會逐漸增加，同時數值愈高亦會引來更多警車的追捕。
4) 地圖，可知道附近街道的結構，若地圖「閃紅」則表示附近有警車追捕你。

遊戲模式

1) UNDERCOVER

這版可說是遊戲入門第一課，你要學會所有基本操作，但留意限時內未能完成過版條件是會當你GAMEOVER的。若未明箇中多項操控技巧，可先留意TRIANING MODE內各項解說。

2) TAKE A RIDE



可說是讓玩者於實際道路上的駕駛訓練，但留意若不守交通規則或超速駕駛則會受到警車追捕，玩法有點像OVERDRIVING，留意DEMAGE BAR滿了是會GAMEOVER的。

3) DRIVING GAME

遊戲靈魂所在，內裡包含很多遊戲模式：

示範如何一TAKE完成全部「指定動作」



很多最初接觸此遊戲的朋友，也認為UNDERCOVER很難玩，不是做不到REVERSE 180°便是不夠時間。其實竅門在於你能否在同一時間內完成多個「指定動作」，以下便是一些例證。

1) READY, GO！先按╳掣，然後同時按╳＋△，最後再按╳＋○，便可完成BURNOUT及HANDBREAK。
2) 繼續前行（按╳），差不多撞牆時立刻放開╳掣，同時按緊□掣不放（直至車身後退），便可同時完成SPEED及BRAKE TEST。
3) 後退至一定距離後再按╳掣‥‥
4) 向右方盡頭的柱子駛去（右＋╳）扭過柱子後立刻按△（放開╳），這便完成了180°。
5) 待車子定下來，立刻按╳，然後按左＋╳扭過第一根柱子。
6) 之後交替使用左右方向＋╳扭過其餘三根柱子，並來回一次即可完成SLALOM。（如圖中按上△可作急轉彎扭過柱子）
7) 扭過最尾一根柱子後，把車子移向畫面傾左位置，然後再按右＋╳便完成了360°。（如圖中車子會打轉）
8) 把車子定下來，並駛向牆邊。
9) 把車子定下來，並按□後退。
10) 後退中放開□掣，然後立刻把方向掣推向左（右），便可完成REVERSE180°。
11) 最後玩者只須「繞場一週」便可完成LAP。
12) 終於完成所有「指定動作」！

PURSUIT



你的目的是要狙擊你的目標車輛（有箭咀指示RAM HIM字樣），留意若失去目標，電腦便當你GAMEOVER。

GETAWAY




玩法如OVERDRIVING，你的目的是擺脫後面的警車，留意它可會主動攻擊你，若DEMAGE受損值過高便會立刻GAMEOVER。

CROSSTOWN CHECKPOINT

玩者須於街道徘徊尋找CHECKPOINT，路上有箭咀標誌指示的地方就是CHECK POINT，同時玩者須時常留意地圖。

TRIAL BLAZAR



玩法與CROSSTOWN CHECKPOINT相若，不同是玩者今次要穿過街道上的「旗仔」。（箭咀指示的地方）

SURVIVAL



玩法與GETAWAY相若，但今次玩者須同時擺脫多部警車的追捕，只要DEMAGE BAR滿了便造GAME OVER，故難度大為提高。

DIRT TRACK



可說是一場公路障礙賽，玩者須左穿右插去避開那些障礙物，同時亦小心那些急彎，目的是向時間挑戰。

TEXT：悟空







製造商：TALONSOFT
發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
1~2P/MEM/ACT/DUAL SHOCK對應

二人兵團大顯神威

《SPEC OPS》是一隻玩法與著名電腦遊戲《RAINBOW SIX》差不多的立體射擊遊戲，《RAINBOW SIX》能帶給玩家一種真的正與數名隊員在戰場執行任務感覺，非常之真實，有玩過的朋友都給與很高的評價，而PS這隻《SPEC OPS》與該遊戲的玩法完全一樣，喜愛這類型遊戲的朋友必定要看以下的遊戲介紹。

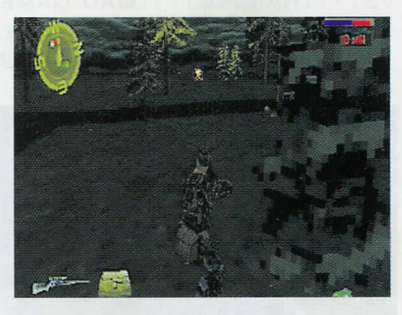
操作方法

十字掣	角色移動
□掣	使用攻擊系道具
×掣	開槍
△掣	轉換使用角色
○掣	道具使用
L1	緊按轉換第一身視點
L2	望遠鏡距離轉換
R1	打開道具欄
R2	望遠鏡距離轉換

遊戲玩法

遊戲是要玩家控制一隊兩人以小隊型式行動的軍人去完成電腦給與玩家的任務，每個任務代表一關，每關的任務都會不同，有時會要玩家到達一地方救出指定人物，或者是將一指定地區炸毀等，而每個軍人本身都會有一種專用武器，有的使用長距離的狙擊槍，有的使用近距離駁火的機關槍，亦可將其武器更換，不過玩家必須因應每關的地形和任務性質去決定使用何種武器，如果選擇錯誤的話便有可能導致任務失敗及隊員全軍覆沒；除此之外玩家更要利用選用的軍人互相掩護來執行任務，而遊戲亦有一機能，就是只要玩者使用第一名選擇的士兵，那第二名便會跟着玩者，不過他只是會跟着玩者，受到攻擊時雖然也會開火還擊，但是可信性非常低，最好還是由玩家親手一個一個去編排兩人的位置互相掩護比較好。







模式介紹



ONE PLAYER QUICK START

選擇後便會立即開始遊戲，不會像ONE PLAYER START模式般要決定執行任務的士兵、使用武器等多種設定。

TWO PLAYER QUICK START

和ONE PLAYER QUICK START一樣都是不用決定任務遊戲設定立即開始遊戲。

ONE PLAYER START





選擇後首先要輸入玩者名稱，跟着便要觀看該版要執行的任務，最後是要決定任務執行士兵和使用武器便可去執行任務。

TWO PLAYER START

和ONE PLAYER START一樣都是要先選擇好遊戲各種設定後便可開始進行二人模式。

LOAD GAME



將曾經記錄到記憶卡裏的遊戲記錄讀出來繼續進行。

GAME OPTIONS



可以將遊戲多種基本設定改變的地方，如遊戲語言、難度、震動模式開啟與否等。

玩後感

遊戲第一次給筆者的感覺真的很像電腦遊戲《RAINBOW SIX》，但當玩過後便發覺兩者完全是兩回事，遊戲每次只可以二人行動以執行任務，令玩家覺得非常之孤立無援，相反《RAINBOW SIX》卻可以多人一起執行任務，單是戰略方面已可以有很大的改變，二人的行動真的很難做出甚麼事來，總言之若喜愛這類遊戲的玩家，《SPEC OPS》是隻不錯的選擇。

By: 無　名

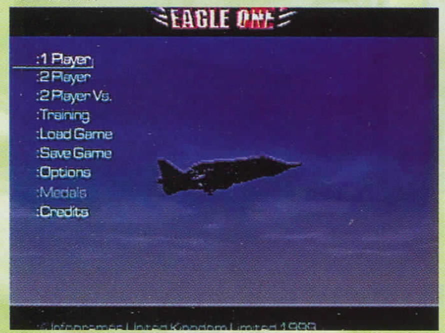
飛鷹一號，出擊！！



空戰遊戲要數到大痣最熟識的相信非《ACE》系列莫屬，該遊戲曾經推出過三集之多，可想而知遊戲的受歡迎程度，可能其他廠商看到此類型遊戲有利可圖，所以便順勢推出多款空戰遊戲，令到近期有很多同類型遊戲同時間推出，《EAGLE ONE》就是其一，究竟此作能否與《ACE》比美？現在就給大家一個詳細的遊戲介紹。

模式

遊戲中有多個模式供玩家選擇，分別是：「1 PLAYER」、「2 PLAYER」、「2 PLAYER VS」、「TRAINING」、「LOAD GAME」、「SAVE GAME」、「OPTIONS」、「MEDAIS」和「CREDITE」，下文將會是所有模式介紹。



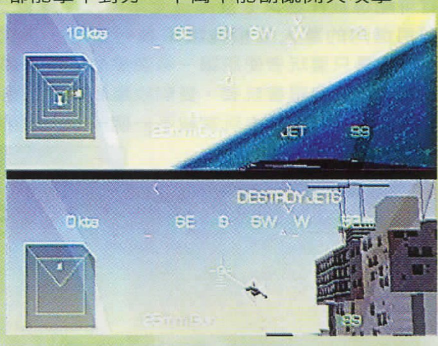


「1 PLAYER」

單人專用的一人模式，亦即遊戲的故事模式，進入後玩家能夠進行以一個任務為一關的玩法去進行遊戲。

「2 PLAYER」

與「1 PLAYER」一樣，只是由單人進行遊戲變成兩人同時進行而已，但是相方的武器都能擊中對方，千萬不能胡亂開火攻擊。



「2 PLAYER VS」

給兩名玩者進入一對一的空中戰，玩家可以在這裏盡情使用各種武器去攻擊對方。







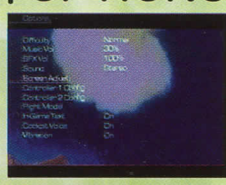
「LOAD GAME」

讀回上一次玩過的遊戲記錄。

「SAVE GAME」

將現在的遊戲記錄記在記憶卡內。

「OPTIONS」



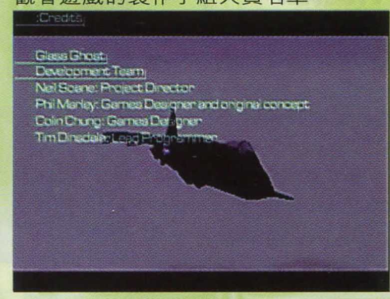
可改變遊戲中多個基本設定。

「MEDAIS」

將遊戲完成後可以聽回各關的遊戲配樂。

「CREDITE」

觀看遊戲的製作小組人員名單。



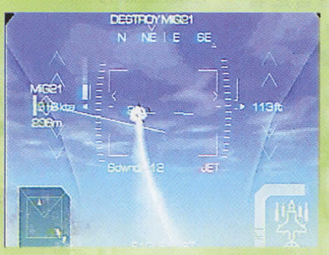
「TRAINING」

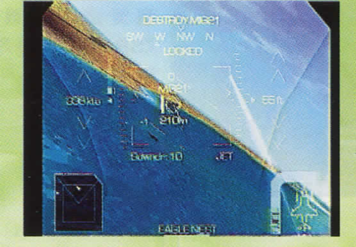
如果對遊戲的操作方法不熟識的朋友，可以先進入這個適合初學者的練習模式，大家



玩法

遊戲的玩法與其他空戰遊戲一樣，控制戰機將敵人擊毀，不利條件也一樣永遠都是只有玩者一架戰機執行任務，整個空中只有敵軍，絕對是只有一線生機，不過只要玩午的技術到家的話這根本不是甚麼大問題，但筆者有一點卻不明白，為甚麼將戰機一直向下撞不能將戰機撞毀？還要令戰機彈回來？







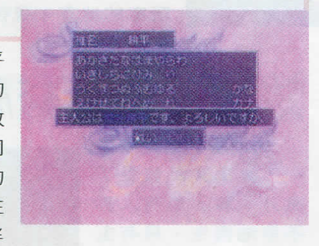
故事及系統的新資料

DC	製造商：NEC INTERCHANNEL
	售價：6800日圓　發售日：4月27日
	容量：GD-ROM　記憶：最少12 BLOCKS
	1P／AVG／MEM

經過多次延期的著名戀愛遊戲續篇《SENTIMENTAL GRAFFITI 2》最近又再延期至4月27日，不過遊戲已接近完成階段，相信再次延期的機會不大。今次我們會介紹關於遊戲的故事及EVENT的最新資料。



主角的目的



立志成為攝影師的主角椎名耕平（初期設定，可以改變）是屬於大學的「光畫部（其實即是攝影）」的成員，故事發生的時間是大學2年的春季。同部的前輩竹之內叫耕平去拍「美女的相片」在大學祭時展出，大學祭是在六月開始的，故此耕平只有約1個半月時間找尋模特兒。於是耕平便四出找尋與別不同女孩子，換言之即是前作的女角們了……

緊閉心扉的女孩們

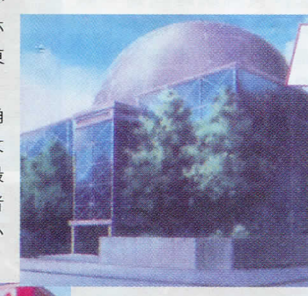


成功遇上適合的人選本應高興，但很奇怪，大部份女孩也拒絕當耕平的模特兒。耕平雖然不明白她們拒絕的原因，但相信一直有留意這遊戲的讀者應該會知道答案了，因為前作的主角（初期設定的名字是田中一郎）意外身亡，心愛的人死了當然會對她們有很大的影響。故此主角不只是要找到適合的模特兒，更要努力令她們緊閉了的心扉再次打開才可。



舞台介紹

遊戲的舞台虹澤町除了因機能不同的關係而改用了全多邊形外，亦是一個頗大的城市（因它位於東京）。除了有兩所大學及電視台外，亦有不少商店及住宅等。此外女角們時常會在某些地方出現的（留意女角的設定），故此各位必須掌握那最多只有八小時的自由時間（因為玩者可以做兼職，所以不一定會有八小時）盡快認識所有女角。





多姿多采的EVENT



既然是戀愛遊戲，EVENT的數目絕對不少，有些人物的EVENT更可說是非常好的機會。例如已成為雜誌記者的永倉えみる，其中一個EVENT便是她的相機壞了，當時耕作有帶自己的相機，相信大家應該知道要怎樣做了……而遠藤晶會在遊戲途中插班入讀天河大學，雖然晶的性格比較難接近，但是這樣便可較容易遇上她了。另外晶其中一個EVENT是她的音樂會，她演奏的竟是安魂曲，相信除了晶自己外暫時是沒有人會明白演奏這曲的原因。當然EVENT不一定只會有一位女角在場，有時會有兩位甚至更多的女角在場，故此在選擇對話時更加要份外小心，因為這種場合通常只可令其中一位女角的友好度提高，其他的不是維持不變便是下降。





兼職的用途



上文已經提過玩者是可以做兼職，那麼這樣減少自己的自由時間會有甚麼好處呢？其中一個答案當然錢了，因為某些可約會的場所如戲院、卡拉OK等是要收費的（理所當然的事），而玩者是可以買禮物送給女角直接提升友好度的。至於另一個答案是甚麼呢？其實某些女角也有做兼職，那麼只要玩者選擇的兼職和那位女角一樣便可得到更多的機會提升友好度了。



By: Agent X · Glen

HELL NIGHT

繼生化危機後又一驚慄冒險遊戲



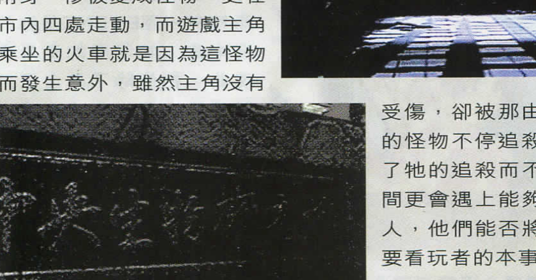
不知是否恐怖冒險遊戲「生化危機」大受歡迎的原故，往後很多遊戲廠商都推出一些相同類型或題目的冒險遊戲，但遊戲的質素卻沒有前者般好，相反更被前者的好而被影響令人覺得遊戲沒太高可玩性，今次由ATLUS推出的《HELL NIGHT》同樣是以驚慄為遊戲題材，究竟遊戲有否吸引玩家的地方，現在立即為你介紹。



遊戲故事



遊戲的故事是講述一名科學家正在培養一異變生命體，但途中卻發生了意外，那名科學家不幸地被生命體附身，慘被變成怪物，更在市內四處走動，而遊戲主角乘坐的火車就是因為這怪物而發生意外，雖然主角沒有受傷，卻被那由科學家變成的怪物不停追殺，主角亦為了牠的追殺而不斷逃走，期間更會遇上能夠幫助主角的人，他們能否將怪物打倒就要看玩者的本事。



玩法



遊戲是以第一身視點來進行遊戲，期間大部份EVENT都是以文字代表，有時也會用靜止畫面來表示，另外在站立時按緊R2再按方向掣主角的視點便會垂直上下移動，這樣做是有機會發現一些有用的道具或隱藏通道等重要的東西，

心跳系統

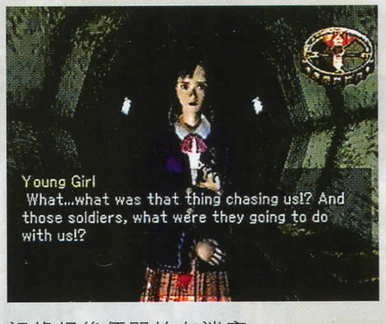


遊戲一個較為特別的系統，當發生特定EVENT後當主角移動時只要一接近分叉口的話心跳便會越快，繼而震動手掣也會一樣，筆者覺得這設定比BIO的恐怖氣氛做得更好，因為震動所帶來的恐怖感絕對比畫面或氣氛來得要好。

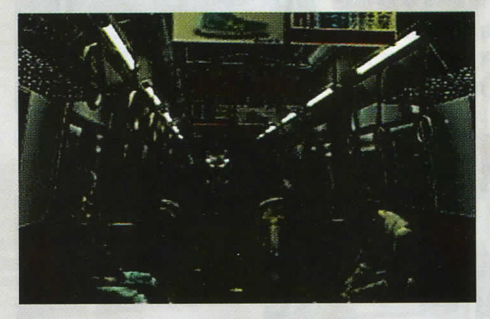
遊戲初回攻略簡介



主角乘火車回家途中，火車突然發生了意外，車上所有人都不幸地喪生，只有主角和一名小女孩僥倖生存，就在二人高興之際另一個車卡突然傳來了慘叫聲，上車卡的門更被一些鮮紅色的液體染成血紅色，突然間外面傳來了聲音，應該是救護員來救人了，但跟着卻聽到不斷的槍聲，究竟外面發生了甚麼事？那些槍聲又是甚麼回事？現在已不能塌那麼多了，還是離開這裏再算，二人走進了地下隧道中的機房，在那裏會找到一支鐵筆，利用鐵筆將地上的污水道蓋打開便可進內，進入後電腦會詢問玩家要否記錄，記錄好後便開始在迷宮內尋找出口，二人一#直向前走，走到一位置時女孩突然説她聽到一點聲音，更説那怪物正在追來，説時遲那時快，那怪物突然出現在兩人眼前，幸好怪物的移植速度很慢，要遽走絕對有充足的時間，二人四處找尋出口卻找不到，但怪物已經步步迫近，究竟二人的命運會怎麼樣？







薩爾達傳說 毛斯娜之面具

旅程快將開始

N64遊戲雖然較少，但今年似乎有不少值得期待的作品，其中之一便是《薩爾達傳說 毛斯娜之面具》(即《薩爾達傳說 外傳》)了。最近除了公佈大量關於這遊戲的最新資料外，其發售日亦定為4月27日，究竟它可否令N64「翻身」呢？一個月後便會有答案了。

N64
製造商：任天堂
售價：5800日圓／7800日圓(連擴張卡)
發售日：4月27日 容量：256M
1P／ARPG／MEM／對應擴張卡／對應震動PACK

武器可以強化



大家是否覺得林克手上的劍好「型」呢，但如何才可取到手呢？原來它是在鍛冶屋強化出來的！雖然「強化武器」絕對不是新事物，但對於一直沒有這系統的《薩爾達傳說》系列來說可以令玩者多了一個新的方法強化林克的力量，算是好事。當然強化並不是沒有代價的，玩者必須使用一定數量的紅寶石(ルピー)才為費用。由於強化後攻擊明顯加強，所以絕對物有所值的。



舞台與人物

今集故事舞台是一個類似前作《時之洋笛》的世界，前作也有出現的種族雖然會出場，但其身份會有大幅改變。現在便和大家介紹一下其中兩個種族吧！

迪古拿治(デクナッツ)王國

《時之洋笛》也有出場的種族，今集搖身一變成為一個王國。這裡是一個以國王為中心的階級社會，更會有非常華麗的王宮(對這群類似樹的生物來說)。若各位當然圖片會發覺林克也變成了迪古拿治，為甚麼呢？這個迪古拿治的王國可能會有令林克回復原狀的方法，故此林克來到這裡也不足為奇。但是現在王國似乎也遇上麻煩，那就是公主失了蹤，若林克要令自己回復原狀的話相信要先救回這個王國的公主。



哥郎(ゴロン)族

《時之洋笛》中住在炎熱的火山地帶的種族，今次竟成為寒地的支配者，實在非常有趣……來到寒地生活的牠們似乎遇上不少問題，可能因為兩地的生活方法有太大分別吧！看來若林克要繼續旅程，相信要先解決牠們的問題了。

海

前作沒有的舞台，這裡會出現的是祖娜(ゾーラ)及海盜。不過海盜的身份實在令人感到意外，因為他們竟然是原本一直在沙漠生活的基魯多(ゲルド)族，可說是和海無緣的種族。究竟這世界發生了甚麼事呢？為何居民的生活會完全改變？





荒涼的大地





這片荒地有不少大樹，表面上是一個十分原始的舞台，但仔細看的話會發覺裡面亦有人造的部份。這裡有不少十分麻煩的生物阻礙林克，例如圖中的巨大昆蟲，除了身型龐大外，其攻擊非常厲害，相信是林克的強敵。

其他人物

除了以上人物外，遊戲中還有不少特別的人物或舞台。例如當林克變成迪古拿治時他會遇上一位老人，他有一望遠鏡，並時常說關於月亮的事，相信他會知道這世界將被毀滅的事。而在旅程中林克會遇上這些奇怪的妖精，牠們會如何幫助林克呢(若是同伴的話)？



TEXT：NEMESIS-T00



BEST OF BEST CUIN
史上最強之吸塵機

PS 製造商：MEDIA ENTERTAINMENT
售價：2800日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
1~2P／STG／MEM

PS雖然在推出《FF 7》後開始超越SS，但《FF 7》之前亦有不少水準不俗之作品，這《CUIN》可說是其中之一。遊戲的故事是講述童話故事的世界被一個惡魔弄得面目全非，於是妖精希望主角助她一臂之力消滅惡魔……好像十分「幼兒向」，其實遊戲難度不算很低(以最難的がんばる計算)，可說適合任何類型玩者。現在它終於重新推出，各位有沒有興趣玩一玩這有趣的遊戲呢？

操作方法

方向掣	移動
□	插頭攻擊(向後攻擊)
×	攻擊(普通)
○	CLEAR砲

強化道具

和一般的射擊遊戲一樣，遊戲中會有不少強化道具，只要一取下道具攻擊方法便會改變。遊戲中的強化道具共有四種。

L：L當然是LASER的意思，這LASER的攻擊力十分大，對付強敵時會有不俗的效果，不過最大的缺點是攻擊範圍小。

V：3 WAY彈，攻擊範圍絕對無從質疑，但攻擊力亦較低(只中一個方向的話)。

R：連射速度是所有攻擊中最快的一種，故此攻擊力不弱，不過攻擊範圍和正常攻擊相差不大(即是細)。

H：導向光線，表面上是好使好用的武器，但攻擊只有兩個方向，攻擊力亦不算理想。

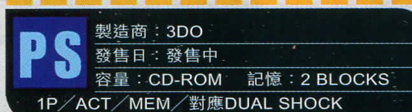


遊戲玩法及心得

這是一隻橫向射擊遊戲，玩法當是將版圖上所有東西消滅(廢話)。不過由於主角的武器不是常見的戰鬥機，而是吸塵機，故此會有點不同。因為只要吸管仍健在時它會將附近的敵人的攻擊及較小型的敵人吸入吸塵機內，而吸入的任何物件會將CLEAR砲的攻擊力加強(因一使用CLEAR砲時裡面所有垃圾也會被噴出)，使用CLEAR砲後再吸新的垃圾可補充CLEAR砲的能源。當不幸失去了吸管，只要取得任何強化道具或急救箱便可回復。順帶一提，由於故事舞台是童話的世界，遊戲所有BOSS也是取材自童話故事的。

PS 製造商：3DO
發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：2 BLOCKS
1P／ACT／MEM／對應DUAL SHOCK

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC
電腦名作降臨 PS



有不少美版PS遊戲是移植自電腦的作品，這《CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC》亦不例外。遊戲是類似《TOMB RAIDER》的立體動作遊戲，不過主角是可以像RPG遊戲般儲經驗值升LEVEL，故事亦像大部份RPG遊戲般以中世作為時代背景。各位有沒有信心將這群不死怪物打倒為村民報仇及拯救世界呢？



■主角住的村莊被襲

■裝備畫面

操作方法

方向掣	移動
□	行動(攻擊等等)
×	跳
○	防禦(先裝備防具)
△	魔法
R2	觀察四周
L2	小心步行
R1	使用道具
L1	使用武器



■ 她(祂？)會教玩者基本的操作



■ 直接取必死



■ 爆風會傷及自己

遊戲玩法

玩者要控制者主角四處殺敵，由於敵人主要是UNDEAD(不死)的關係，一般攻擊可能要三至四擊左右才可令它倒下。故此有時要改用攻擊力較強的魔法攻擊，但魔法本身亦有不少缺點：一、準備時間長(但可用包括移動以內的動作取消)；二、攻擊魔法有可能波及自己，例如初期裝備著的火焰魔法整個爆風也有攻擊判定，距離過近便會連自己也受傷；三、魔法是有MP(左下方的藍色能量計)限制的，MP耗盡便要使用Mana Potions(藍色瓶)回復，不過用魔法作遠程攻擊的確一流(先用R2瞄準)。除了敵人之外，版圖上會有不少地方設有機關或地雷等陷阱，當發覺有任何不對勁便千萬不要前進了。強化主角能力的方法除了儲經驗值升LEVEL外，更可裝備更強的武器(weapons)、防具(shields)或魔法(spells)，方法是先按SELECT掣再選擇裝備的武器、防具或魔法，真是非常RPG……。除了動作外，遊戲似乎亦有一定的解謎成份，例如圖中的盾牌，若果直接走去取必會被電死，故此必須找一個安全的方法取它。至於SAVE的方法，版圖某些地方設有SAVEPOINT，走近它便會自動檢查記憶卡是否有足夠容量SAVE，足夠的話便可SAVE。由於這遊戲當主角死去時是會回到版圖的開端開始的，所以若記憶卡容量不足甚至沒有記憶卡的話相信會玩得非常辛苦。

TEXT BY隨風

今次唔射泡泡射氣球



PS	
發售商：TAITO	發售日：發售中
售價：2000日圓	
容量：CD-ROM	
PUZ/MEM/1~2P/對應震動手掣	

可愛泡泡龍再現江湖—

相信大部份人都有玩過《泡泡龍》這隻，那隻很CUTE很可愛的龍更是很多女孩子所愛。而這隻《泡泡龍》今次又有新作品，只不過由射泡泡轉成射氣球，十分有趣。自然地，玩法亦會更難！現在為大家介紹有什麼引人之處。



不要動，我射不到！—

以往的射泡泡只需要跟顏色一個一個地射，可是今次就不同了！需要同樣是跟顏色來射氣球，只不過每次要射兩個。而目標就是射上雲上，可是那「舊」雲是會飛來飛去的，射慢一點也會射錯位置。而當雲由右至左(或左至右)移動一次後就會下降一層，各位千萬別看輕它的難度！

真是又「驚」又「喜」—

遊戲中會有很多道具，不過並不是所有道具也是幫助玩者的。例如時鐘會令雲停止移動一段時間，可是炸彈卻會令玩者手中的氣球自動飛起。另外在「故事模式」後期，是會有一些人出來阻礙玩者的，雖然麻煩卻又十分可愛。







多多模式任選擇—

除了必有的「故事模式」外，當然還有「對戰模式」。這兩個模式就不多說了，介紹一些比較特別的模式吧！

ファミリー：這個模式是一個練習模式，當中的關數全都很易，第一次玩的朋友可以在這裡練習練習。



チャレンジ：這一個模式的畫面是雙人模式的畫面，卻只有一個人玩。原因當然是要一個人玩兩邊了！



つぬぼつぶん：只有指定數量的氣球供玩者使用。每關的難度也不同，一共有一百關，各位有相信能「完全制霸」嗎？



內容跟1998年所發售之「POP'N POP」一樣

TEXT BY隨風



PS	
發售商：UEP-SYSTEMS	
發售日：發售中	
售價：4800日圓	容量：CD-ROM
SPT/MEM/對應震動手掣/1~2P	

反叛少年時—

也許在「大人」眼中，他們全都是一群不思進取的人。可是那又怎樣？誰未曾有過叛逆的年代？叛逆，代表年青，正因為他們青年，所以他們才有叛逆的料。當然，叛逆並不是好事，因此只在遊戲中感受一下，那叛逆的快感。

滑板小子駕到

點樣？點樣？點樣去叛逆？—

遊戲的玩法很簡單，各位只需要駕著滑板做花式，在限定時間內得到一定分數就可以過關。皆因遊戲中有很多地方，而且每個地方可以做花式的道具及需要得到的分數也不同，因此要全部玩破也不是易事。不過可幸的是各位可以先練習一下才按「SELECT」開始，而在練習的時候假如做了一些可以得分的動作亦有顯示。



一步一步教你玩花式—

玩花式難度高自然高分，可是亦要留意落地時的一瞬間，皆因如果落地失敗時是不會加分的。另外，到時間完結時會有一個警察追捕你，當然不能讓他捉到啦！而在追捕時候做花式的話是會有加倍分數的，假如各位的分數不足，就在被追捕的時候做做花式，「串串」那個笨警察吧！





操作方法及得分重地—

操作方法：

□	跳起(可加分)
△	把滑板旋轉(可加分)
×	直進
○	180°c旋轉(可加分)
SELECT	開始計分
START	設定

其中一部份可得分地點

做花式(例如按□掣) 視乎花式而定

邊緣位	要小心中途滑落
欄杆	下樓梯時移向欄杆
踏板	只在踏板中滑過當然沒分加，重點是踏板前的物品

TEXT：NEMESIS-T00

ONE TWO SMASH 快樂 TENNIS

操作超簡單的網球



其中一個廉價遊戲系列的新作，今次的是網球遊戲，雖然售價非常廉宜，但質素絕對不差。遊戲保留了所有網球遊戲常見的模式(單打、雙打等等)，而它最大的特點是操作非常簡單，一點也不難上手。喜歡網球遊戲或未玩過網球遊戲的讀者不妨一玩。

模式介紹

たいせん

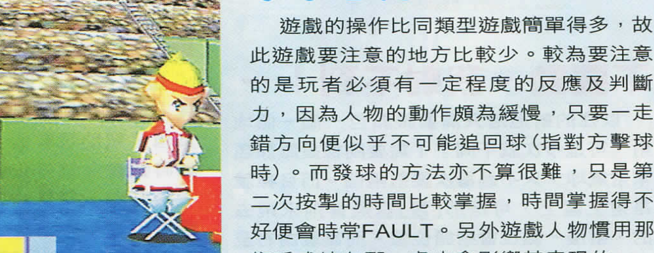
對戰的模式(廢話)，玩者可以自由選擇對戰的方式(單打、雙打)、控制那一方、局數、場地及使用的人物。表面上這些好像沒有甚麼用途，其實本遊戲中每個場地是有微妙分別的，而人物的能力、慣用那隻手等設定也會影響其實力。遊戲共有六男六女可供選擇，他們的造型有明顯分別，亦頗為可愛，唯一美中不足的是他們的名字比較簡單及人物竟然是沒有口的

かちぬき

這個模式要選擇其中一個人物和電腦選擇的人物作賽，開始前是可以選擇難易度的(かんだん＝容易；ふつう＝普通；たいへん＝困難)，不過場地便不能由玩者自行決定了。

小小心得

遊戲的操作比同類型遊戲簡單得多，故此遊戲要注意的地方比較少。較為要注意的是玩者必須有一定程度的反應及判斷力，因為人物的動作頗為緩慢，只要一走錯方向便似乎不可能追回球(指對方擊球時)。而發球的方法亦不算很難，只是第二次按掣的時間比較掌握，時間掌握得不好便會時常FAULT。另外遊戲人物慣用那隻手或站在那一處也會影響其表現的。





SNOW RACER

花式滑雪表演賽



PS
製造商：INFOGRAMES MULTIMEDIA
發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
1~4P/MEM/SLG/DUAL SHOCK對應

PlayStation已經推出過不少以滑雪為題材的運動遊戲，而這隻《SNOW RACER》亦是近期推出在PS上的滑雪遊戲，以畫面質素來說，此作可說是中級之作，對滑雪運動有興趣的朋友不防一試。

項目選擇

遊戲共有三個項目供玩家選擇，第一種是用雪橇與另外五名對手進行比賽，以鬥速度的方式進行，第二種是用雪板進行花式表演，玩者要控制角色在一段路程內做出高難度的翻騰取得高分數，第三種是將前兩者的比賽項目合二為一，非常考玩家技術。

玩法介紹

遊戲的玩法很簡單，先説第一項，在開始後玩家只須緊按△令角色彎腰來增加前進速度，途中會有不少彎位在減速進入，也可以按〇幫助入彎，除了轉彎外也會遇上其他五位選手，玩者要一一避開和超越他們以第一名、最快及最短的時間到達終點便算勝出；第二項只有玩者的選手一人，玩者要由山頂出發開始利用途中多個跳台加上自己的跳躍來做出一個又一個的空中翻騰動作，動作做得越多和難度越高分數便越多，當衝過終點後所顯示的分數是所有人之中最高的話便算勝利，第三項是眾多模式中最難的一個，玩者除了要顧及下山的速度外還要在途中做出高難度動作，同樣地、衝過終點後所得的分數是眾人之最時便算作勝利。



玩後感

筆早覺得遊戲的可玩性只是一般，畫面質素還可以，不過遊戲只有三個模式給玩家選擇實有點不足，而且在速度戰時角色過彎的控制好像不太靈活，這可能是筆者問題，但筆者已經試過多次，在入彎時真的有問題存在，如果廠方能夠將這問題改良的話這隻《SNOW RACER》也不失為一隻好GAME。

TEXT：MARKS



PS	製造商：MIDWAY
	發售日：發售中
	容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
	RAC/4P/MEM

如果各位玩厭了賽車遊戲的話，不妨玩玩這個賽艇遊戲，玩者將可從中得到另種一速度感，因為這個賽艇會有別於其他同樣的遊戲，在賽艇上加入了TURBO所以玩者將可感到賽艇都可以如此好玩。

觀光船變成行駛120海里的賽船？

CIRCULT

CIRCULT MODE就是這遊戲中的重要模式之一。每次玩者參加比賽的時候，都需要繳交一些參賽費用，而費用金額就會以比賽的等級而決定。雖然玩者開始時會有1500元，但只足夠應付EASY級三場比賽，因此玩者就要在比賽中取得頭三名，以獎金來參加以後的比賽。



ARCADE

ARCADE就是遊戲中的街機模式，而玩者每次只可以參加其中一條賽道所舉行的比賽，而取得冠軍的話，就可得到隱瞞賽道和快艇。





TURBO MODE

在進行比賽的時候，若玩者單以原有的速度航行的話，是不能夠取得10名以內的成績，因為其他對手會比玩者多了一種武器，就是大幅增加速度的TURBO。TURBO不能隨時隨地使用是由於它是以燃燒BOOST來發動。當玩者在賽道中取得兩樣顏色的BOOST後，船就會進入TURBO MODE，只要按R1掣，TURBO就會立即啟動，而BOOST就會被消耗，當全部用掉後，就會回到開始時的樣貌，所以最好留下少許BOOST來維持TURBO MODE，從而令快艇隨時發動TURBO。

PS	製造商：PSYGNOSIS
	發售日：發售中
	容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
	RAC/4P/MEM/對應ANALOG/美版

TEXT：MARKS

相信各位都過玩很多以房車、一級方程式、卡通等為題材的賽車遊戲，而究竟大家又有沒有玩過能從中得到過癮、刺激的賽車遊戲呢？如果答案是沒有的話，就必需嘗試一下玩玩筆者現在所介紹的《STAGE ROLLCAGE II》。除了遊戲玩法之外，賽道亦同樣特別。

轉完再轉，轉個不停

反轉再反轉

由於遊戲中的賽車車軚會比車身為高，所以即使車身反轉亦都可以繼續進行比賽，不過反轉之後可能會向相反方向前進。此外賽道上會準備了很多圓形隧道和螺旋形賽道，讓玩者經過的時候，得到前所未有的賽車感覺。





攻擊武器

為了增加玩者在爭取奪取冠軍時的刺激感，遊戲特別準備了很多不同的武器，讓玩者向敵車進行強烈的攻擊，從中令其失控，奪得寶座，而當中的武器好像有火箭炮，機關槍、電擊鑽及保護網等。由於遊戲中是不只玩者可以進行攻擊，敵車亦同樣有這個能力，所以玩者不要掉以輕心。另外，除了直接攻擊敵車外，玩者亦可利用火箭炮等遠距離武器，攻擊建築物令其倒塌，雖然不會有攻擊力，但它所產生的爆火可以令敵車瞬間失去前面的景象。





隱藏車種

雖然在遊戲開始時，玩者只得三輛性能不同的跑車選擇，但只要在當中的賽道裏取得冠軍，便可以得到一輛隱藏的跑車，性能方面當然會比之前的好，而到底最後隱藏的跑車有多強勁就要憑玩者的實力去尋找了。



By: Agent X · Glen



Brian LARA Cricket



棒球你可能玩過，板球你又玩過未？

板球這運動對香港人來説是應該比較陌生，因為它實在太少香港人參加，但在外國，板球這運動卻有非常多的愛好者，受歡迎程度可以與棒球混為一談，每年更會有世界性的比賽開辦，而且供比賽的場地亦非常之宏偉，如果有朋友想在香港玩到板球這玩意，這隻《Brian LARA Cricket》應該可以幫到大家的忙。

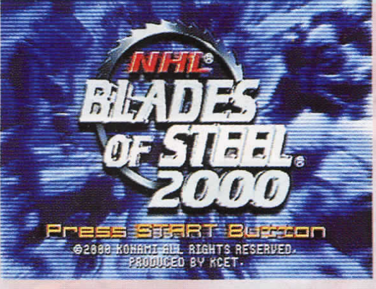


遊戲玩法

遊戲的玩法其實和棒球差不多，都是一方負責擲球另一方負責打球，只是規則不同而已。負責擲球的一方不是站着再將球擲出，而是可以作出短暫的衝刺後才將球擲出，而擲出的球更可以着地一次才到達接球的隊友手上，而擊球一方所拿的擊球用具和棒球用的不同，板球用的球棒手拿部份呈棍棒型、末端呈板狀，而球的大小則比棒球細少許。一局球賽的出場人數為投球隊伍11人，擊球隊伍2人，投球隊伍除了投球手站在投球位置外，其餘11人都會平均分佈圍着擊球區把守，而擊球隊伍二人的位置就是一人在擊球區，另一人則站在投球區，當投球者將球投出時，擊球手又將球擊飛的話，兩名擊球手便開始走，但不像棒球那樣要走一壘二壘和三壘，他們只須在擲球點到擊球點來回走一次便可，一來一回可得一分，如果擊球手走了一半路程而對手已將球送回，球手不會出局，他只須再等下次已走到擊球點的隊員將球擊飛，他只須再走回之前未完的一半路程便可再得一分，其實玩法相當簡單，擊球時只要看清球的落點必能準確地球擊出，而投球者只須決定正確的着地點便可。

模式介紹

遊戲中有多個模式供玩家選擇，分別有：「QUICK START」、「MATCH」、「PRACTICE」、「TEAMS」、「SETTING」、「ARCHIVES」和「RESTORE」，「QUICK START」，不用多説意思即是立即開始遊戲，玩家不用去想其他事，所有設定如出場球隊、隊員等都會由電腦全權負責，玩家只須專心進行比賽，「MATCH」是進行比賽的意思，玩家進入後可以選擇進行的是普通的對戰賽、世界賽或練習賽等，「PRACTICE」聽其名即是練習的意思，玩家可以在這裏進行板球練習，提升自己實力，「TEAMS」可以讓玩家觀看各隊球隊的隊員資料，「SETTING」可以讓玩家攻改遊戲各個設定，「ARCHIVES」是給玩家可回一直以來所有比賽的記錄，當然是要有記錄才可，「RESTORE」是繼續之前已經記錄了的比賽。



NHL BLADES OF STEEL 2000

PS
製造商：KONAMI
發售日：發售中 容量：CD-ROM
記憶：3 BLOCKS
1~8P/MEM/SPT/DUAL SHOCK對應

火爆運動冰上曲棍球

冰上曲棍球在香港相信沒多少人會玩這玩意，但在美國這玩意卻非常之流行，當兩隊為數十人在溜冰場上互相追逐和碰撞，那種感覺絕對非筆墨能形容，只有在現場觀眾才會明白個中道具，而在今天名廠KONAMI推出了一隻冰上曲棍球，KONAMI一向製作的運動遊戲(WE足球系列)一定水準，這隻《NHL BLADES OF STEEL 2000》亦沒令人失望，究竟遊戲的可玩性有多高現在筆者就與大家詳細介紹。



系統

遊戲的系統非常簡單，玩家只很使用數個按掣便可進行遊戲，而且遊戲與真實的曲棍球比賽差不多，同樣擁有超級曲棍球聯賽等大型獎項，另外還有一系統是絕對依足真實球賽，那就是打架，平時的曲棍球比賽雙方球員互相追打其實是很平常的事，部份觀眾都是因為會發生球員互相攻擊來會愛上這運動，廠商就連這點也完全移植到遊戲中，當一方球員做出一定程度的攔截後，兩方球員就會開始擺定架式，跟着就會開始二人搏擊，那種你一拳我一腳的感覺與真實的不僅多樣，另外球員更可做出用身體撲出去阻截對方進攻的動作，這一攻一守的比賽節奏確令比賽的氣氛大大增升。







實名球員

KONAMI的運動遊戲一向都不會以實名名稱表示，這隻《NHL BLADES OF STEEL 2000》亦是一樣，但所有選手的名稱與其真實名稱的讀音也不會相差太遠，只要對此運動有認識的朋友定會認同筆者的話，而且遊戲與同廠的足球遊戲一樣可以給玩者自行創造原創選手，即是玩家可以創作一或數名選手加入任何一隊球隊參加各大賽事，感覺就如親身參與其中一樣。



後記

遊戲的設計不錯，球員在比賽場地上互相追逐的感覺很真實，玩家有如親身在那場地中，而且遊戲亦有該廠一貫傳統「實況」，令到比賽氣氛更加高漲，對運動遊戲有興趣的朋友這隻《NHL BLADES OF STEEL 2000》筆者絕對推介給大家。



TEXT:Sakura.Ki



提到足球皇國，人們一定想到奴比杜叔叔的祖國巴西，但如果是說到籃球的話，人們也必定會想起美國了，因為美國人大部份對籃球都十分之熱愛，而NBA更是籃球迷最喜歡的比賽，所以近年以NBA作為提材的籃球遊戲十分之多，筆者為大家介紹最新的《NBA in the Zone 2000》。

PS
製造商:KONAMI
發售日:已出
容量:CD-ROM
SPT MEM

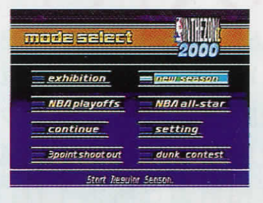
人所共知的籃球皇國

球星雲集的 NBA

在這遊戲內載滿了最新的NBA資料，除了包括了NBA的所有一共二十九隊隊伍和球員的資料外，還有很多球星的相片，但有一少部份沒有相片的，但仍可以用那位球員作賽，所以各位玩者可以用自己喜愛的球隊作賽了。

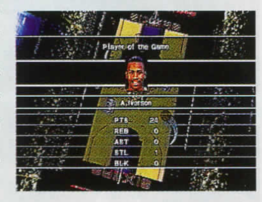


創造球星




除了一般友誼比賽之外，NBA的常規賽和季後賽，All Star明星賽，還有射三分比賽和花式入樽，而遊戲中有一個可以創造球員的設計，可以說是一個很大的特點，玩者可以設定容貌，體格和高度之外，還可以調整球員的能力值，控球後衛要控球能力高，得分後衛要三分準繩，小前鋒要射球準確，大前鋒要速度和力量，中鋒當然要夠高大呢。

精彩重播鏡頭



遊戲中最能挑起玩者興奮的情緒，當然是精彩的重播鏡頭了，強勁的入樽和漂亮的三分球等，都會出現重播的，而且除了比賽時有重播外，花式入樽也會作不同角度的重播，加上現場實況報導和球迷的叫喊聲，能令到玩者更加地投入。

遊戲操作

□	跳/射
╳	傳球/偷球
△	轉身
○	轉換球員
L1	Screen Out
R1	加速
L2	指定一個球員
R2	轉換陣式

◆ CG播片是PS的招牌

◆ 精彩的鏡頭重播

◆ 可以創造一個新米高佐敦

◆ 射三分比賽

TEXT：悟空

玩具戰爭一觸即發！！

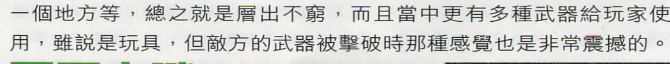
PS
製造商：3DO
發售日：發售中　容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK
PS/1~2P/MEM/ACT/DUAL SHOCK對應

大家還記得「反斗奇兵」這套以玩具作為主角的電影嗎？相信很多朋友也曾經看過這套出色的電影，戲中所有登場的角色全是一些小孩子喜受的玩具，而廠商3DO今次就以戲中全身都是綠色的塑膠士兵製作一隻動作遊戲，名稱是《ARMY MEN SARGE'S HEROES》，以電影內的角色作遊戲主角會否更吸引玩家的注意？



遊戲玩法

遊戲的玩法是要玩家控制一名大兵去執行任務，每個任務都要玩者達到一定目的，如將指定人物護送到指定地點、消滅版圖上所有敵人或利用不同道具由一個地方去到另一個地方等，總之就是層出不窮，而且當中更有多種武器給玩家使用，雖說是玩具，但敵方的武器被擊破時那種感覺也是非常震撼的。



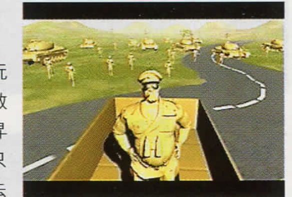
兩軍大戰



遊戲的故事是講述熱愛和平的綠軍為了玩具世界的安定繁榮，就與充滿野心時常想得到世界的黃軍展開戰鬥。遊戲開始時玩家可以先選擇BOOT CAMP來熟習遊戲的操作方法，當對遊戲的操作有一定的認識後便可選CAMPAIGN去正式開始遊戲，初開始時會有三個ACT可以選擇，每個ACT會再分開多個關卡，每個關卡都是一個任務，只要完成所有關卡便算完成一個ACT，當所有ACT都被完成時亦即是出現爆機畫面的時候。

初回任務攻略（ACT 1）

ATTACK



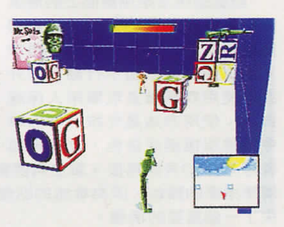
開始時說綠軍正被黃軍大舉進攻，玩者所控制的士兵首先是要到達橋邊將被敵人包圍的將軍救出，再將將軍護送到直昇機場令將軍能安全離開，玩法很簡單，只要沿路邊前進邊將眼前的敵軍消滅便可去到將軍處，再繼續向前進便會到達直昇機場，完成後便會過關。

BLUE SPY



今次的任務是要玩家找出一個全身藍色的特務，途中會遇到不少黃軍的坦克車，其實這些坦克車是可以不用理會，只要一直向進走便可避過所有攻擊，而那名藍色特務就在地圖的最上方，只要找到他後跟着他走到傳送點便算完成任務。

BATHROOM



今次的任務是承接上一關，戰鬥場地會變為浴室，玩者要繞浴缸一圈去到藍色特務處，再護送他回到傳送點任務便算完成。

TEXT：悟空

NASCAR RUMBLE 烈火戰車格鬥版

PS
製造商：EA SPORTS
發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
1~2P/MEM/RAC/DUAL SHOCK對應

《NASCAR RUMBLE》並非是一般的賽車遊戲這麼簡單，她是一隻集賽車和戰鬥於一身的賽車遊戲，賽車遊戲近日已推出過不少，但將兩種遊戲的元素集一身的賽車御唯獨是《NASCAR RUMBLE》才有，這款另類賽車相信對已玩慣了「GT」和被其系統感染的玩家來說這遊戲應該是一隻調劑的佳品。



玩法介紹

遊戲的玩法與一般賽車遊戲一樣，都是以奪得第一名為最終目標，但過程卻不是一般賽車這麼簡單，玩家除了不能讓其他跑車超越自己的同時，也要防範對手在穿過一些閃光球體時得到的攻擊道具，這些道具的種類非常之多，有永封、落雷、龍捲風、車身強化、漏油等各式各樣的古怪道具，這些道具在使用後都心叫對手非常頭痛，不過就算電腦使用這些道具後都不一定會被擊中，因為在使用後假若道具是在後方接近的話畫面上方是會出現警告字句的，當出現警告字句時便要小心後方，因為對手放出的陷阱隨時會出現，待陷阱經過後便可安心繼續比賽，但不是所有攻擊道具都會出現警告字句，單是龍捲風便不會出現警告字句，龍捲風會霸道地由後方一直向前衝，避是不可能的了，還是待跑車着地時盡快控定車身吧。





大量跑車款式

在遊戲中可以供玩家選擇的賽車種類異常之多，跑車的種類總數超過40部，而且有些跑車的外觀更是非常特別，不過在遊戲剛開始時是不能使用這些特別跑車的，在選擇時玩家會看到畫面顯示一個大鎖，如果想取得的話就必很達到一定條件，例如要先勝出某個比賽或要先得到另一部特殊跑車等特殊條件才可以得到該部跑車等，即是說玩家若想得到遊戲內所有跑車的話便要下一番苦功才能成功。





TEXT：悟空

PERFECT ASSASSIN 被遺忘了的記憶

PS
製造商：GROLIER INTERACTIVE
發售日：發售中　容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK
1P/MEM/SLG/DUAL SHOCK對應

若想考驗一下自己耐性有多久的朋友，這隻《PERFECT ASSASSIN》必定可以幫助到大家，因為她是屬於文字冒險遊戲，如果玩者沒有一定耐性是絕對玩不了這遊戲的，現在就讓筆者為大家介紹一下這隻遊戲的可玩之處。

遊戲故事



遊戲的故事講述主角是一個貌似人類的外星生命體，他不知甚麼原因在自己的飛船上失去了所有記憶，正當自己在太空船上努力去記回自己的記憶時，通訊器傳來了訊號，傳來訊息的是一名女士，她說可以幫助他找回自己失去了的記憶，就這樣主角就依照這人的指示降落在一個星球上，她告訴主角在這裏他可以找回自己的記憶，主角便走出宇宙船準備四處查探有關自己的事。

玩法介紹

遊戲的玩法是用畫面上的滑鼠指標去控制主角的行動，只要將指標移向想主角走去的地方再按×掣主角便會依指示行動，另外亦可使用攻擊掣去攻擊敵人保護自己，使用方法是先按一下○掣令滑鼠指標變成白色，之後再指着想,攻擊的身體再按×掣主角便會向該物體開火，但要小心在遊戲時要看清楚指標的顏色，因為看錯的話便隨時會對話變成開戰，那麼便會白白損失了一個重要的情報。

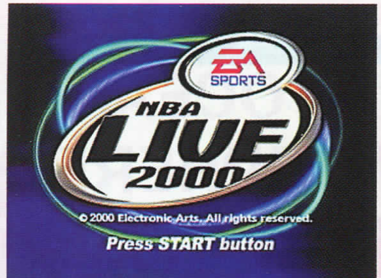
遊戲初段攻略



遊戲開始時主角會在一城市的保護牆外，相信在城內必能找到線索，在城的入口附近看到有人站着，主角上前查探進城的消息但沒有甚麼結果，這時玩者可以選擇將這人殺死，就作為開槍的練習，但不要走得太近，因為只要主角一攻擊他便會開火還擊，最好就是走遠一點才向他開槍，將他殺死後走近他身邊調查他看他身上會否有甚麼能進城的線索，向西面方向走沿途會發現滿地都是外星人的屍骸，調查過所有屍體後都沒發現甚麼，便向唯一的山洞走去，進入山洞後發現有人，上前查詢得知要進城必須要用密碼來打開城牆前的密碼門，但這人說自己不知道密碼，再詳細詢問下知道他身上有一張寫了數字的紙，相信這必與城門密碼有關，續向他查詢該紙的情報但卻不得要領，相信要出最後手段了，就是開槍將這人殺死，將他殺死後從他身上找到那張紙，紙上寫着15X，X因為被那人的黃色血污染了而看不清楚，不過也暫時收起來，現在山洞已沒有任何值得調查的東西，應該回到外面，當一走出山洞便要準備開火，因為出山洞後便是遊戲的第一場戰鬥。



TEXT：Sakura Ki





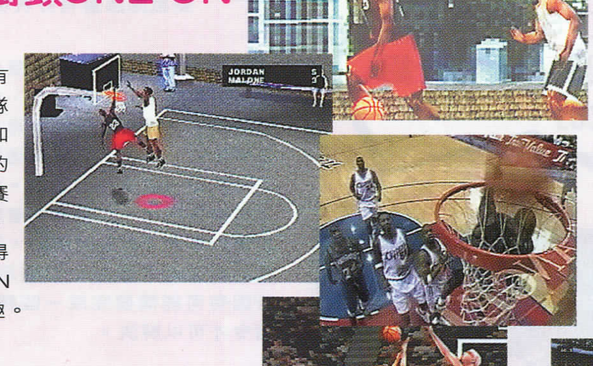
米高佐敦這個名字無論喜歡打籃球比賽的人，還是喜歡看籃球比賽的人，對於這個名字都不會感到陌生，因為他正是NBA80至90年代「公牛皇朝」時的超級巨星，在前兩年已經退休了，現在這個《NBA LIVE 2000》再次把這位巨星帶回來籃球比賽，各位米高佐敦的FANS要留意。

PS 製造商：Electronic Arts
發售日：已出(美版)
容量：CD-ROM

米高佐敦回到籃球場

米高佐敦和艾佛遜在街頭ONE ON ONE

這個NBA籃球遊戲和其他籃球遊戲有些不同，除了可以使用NBA現役的29隊球隊之外，還可以用50，60，70，80和90年代的明星球員，比賽型式有NBA的常規賽，季後賽，射三分比賽和友誼比賽之外，還有在街頭ONE ON ONE比賽，看著已經退休的米高佐敦和現役NBA的得分王艾佛遜在街頭穿起便服ONE ON ONE 比賽，一定會使玩者覺得十分有趣。



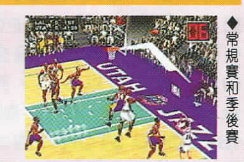
比賽的操作方法

	進攻	防守
L1	直接傳球	選擇轉人
L2	上籃/ 釣手	全體回防
R1	加速	加速
R2	被過對手	防守
△	Break down	Rebound/ Block
□	Turn over	盜球
○	射球/ 入樽	推人
╳	傳球/ 轉人	轉人

自動重播

遊戲中也有現今體育遊戲不能缺少的自動重播，在遊戲中只要有一些精采的入球，便會有重播片段，而且遊戲的設定也十分之細微，也可以選擇不同各度比賽，在遊戲開始時會有一段NBA的CG播片，喜歡NBA的玩者記著要觀看。


◆射三分比賽


◆常規賽和季後賽

TEXT：悟空

SABAN'S IZNOGOUD
OPTIONS
CREDITS

Sbans's Lznogoud

PS 製造商：3DO
發售日：發售中　容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK
1~2P/MEM/ACT/DUAL SHOCK對應

壞人版阿拉丁

PS很久也沒有推出過一隻如此簡單的遊戲了，遊戲的玩法相當簡單，玩者只要控制姝遊戲主角一直向前走，遇到敵人只須按跳躍鍵便可將敵人打倒，非常容易的玩法，若果小朋友對近日的遊戲因為太繁複而不想玩的話，相信這隻《Sbans's Lznogoud》定能滿足到閣下。

遊戲故事

遊戲的故事是講主角鬍子叔叔做夢夢見自己將世界最富有的人一腳踏扁，自己便成為世上最富有的人，就在他最高興的時候突然傳來一把聲音將他叫醒，叫他的原來是自己的工人，因為好夢被破壞，所以便向工人大發雷霆，之後他便發誓要成為世上最富有的人，就這樣他便開始了收集金幣的日子。



收集金幣

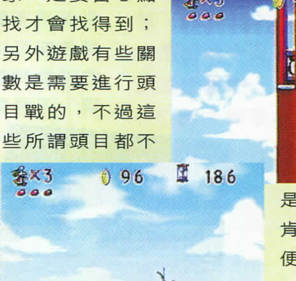
遊戲的玩法是要玩者控制主角在每關收集金幣，在每關開始前畫面都會顯示須要收集金幣的數目，而遊戲當然不會這麼輕易，在玩者進行收集金幣期間，都會有敵人阻擋，除了閃避外玩者也可以利用在途中得到的道具去還擊，除了使用拾到的道具還擊外玩家更可以利用金幣去攻擊敵人，雖然說遊戲的目的是收集金幣，但只要收集到指定數目便可過關，即是遊戲要玩家收集30枚金幣，如果玩家身上已收集到50枚的話，那多出來的20枚便可作為攻擊武器，除了利用道具咎金幣攻擊外，也可以跳起用腳去踏敵人這方法，不過這方法也有可能被敵人攻擊，如可以的話最好便是利用金幣。



開機關戰首須

當進行遊戲時玩家在每一關都必須將一個貌似電燈開關掣的按鈕打開，一定要將機關按鈕打開才可以繼續前進，而每關的按鈕位置都比較隱蔽，玩家一定要留心點找才會找得到；另外遊戲有些關數是需要進行頭目戰的，不過這些所謂頭目都不是太難應付，只要肯忍痛花少許金幣便可將他打倒。





TEXT：AMI　協力：隨風

RPG
發售商：ENIX
發售日：預定夏季
售價：未定
注目度：☆☆☆☆1/2

STAR OCEAN BLUE SPHERE

HI，大家好，又是可愛的AMI。不知不覺已經春天了，不過天氣還是不穩定，一時冷一時熱的，大家要小心身體呀！已經踏進三月，PS2也已經進出了，各位開不開心呢？雖然現在PS2沒有太多GAME，不過不要緊，因為AMI會介紹很多好玩的手提機給各位的！

畫面為開發中畫面

不知道大家有沒有玩過《SECOND STORY》呢？今次介紹的《STAR OCEAN BLUE SPHERE》正是那遊戲的續集。在當時來說《SECOND STORY》算是一隻大GAME，而且製作商又是製作《VALKYRIE PROFILE》的TRI · ACE，這隻遊戲應該會有好表現吧？



遊戲當中會出現解謎成份，可是這隻又不是AVG，如果解題呀？其實解謎的意思只是劇情的一部份，只要玩者玩下去就會知道事件的真相。並不需要特別找一些道具或者發生特別事件才能解開謎題。可是亦需要留意遊戲中的提示，皆因有可能需要完成一些特別指令才可以解決。



今次遊戲的舞台是一個叫做「水之星」的地方，不知道會不會出現美人魚呢？不過雖然是叫做「水之星」，不過根本上版圖跟普通RPG沒有兩樣，並不會出現很多水的，大家大可以放心。而舞台所設定的時間則是《SECOND STORY》的二年後。在角色方面，亦會出現很多《SECOND STORY》中的角色。連主角也是使用古羅特及莉娜，而其餘的十二名角色亦會在此作一一登場，陪各位共渡愉快又驚險的冒險旅程。

玩者亦可以收集物品以作合成之用，例如食物或者武器的合成。而可合成的物品一共達一百類之多，各位又可以製作出多少類物品呀？而取得材料的方法大部份是在戰鬥中獲得，既然如此，各位又怎能不多參與戰鬥，以得到多些物品呢？合成的武器威力會大增，戰鬥時就能事半功倍了。



古羅特：前作是男主角的他，今集亦勇奪男主角之位。喜歡他的朋友開心嗎？另外，他所擅長的是格鬥技。

莉娜：同樣地，於前作及今作也是女主角，這是因為她有治療能力嗎？

雖然遊戲中會出現很多角色，可是並不表不戰鬥中他們全都可以出場。皆因每次戰鬥只可以派三人出場，如何分配就見仁見智囉。而戰鬥的時候採用半即時戰鬥制，勝利後出戰的角色當然會提升經驗值及提升等級了。玩者可以以升級所得到的「SKILL POINT」來替角色學習技能。不過有一點是需要注意的，就是假如戰鬥系太高的角色，會變得不容易習得有關精神系的技能。另外角色亦可以出魔法，雖然礙於GB的機能問題不能做出太華麗的表現，不過質數也不會太差。



有關畫面方面，則全部地方也是以2D來製作，不論是戰鬥時、迷宮、城鎮抑或是世界地圖，原因我想大家都很清楚，就是因為GB的機能問題。不過雖然全部都是以2D製作，可是應有的質數還是有的，大家不用太擔心。

AVG
發售商：MEDIA
發售日：預定春季
售價：未定
注目度：☆☆☆☆☆

SAKURA大戰GB檄・花組入隊！



畫面為開發中畫面

相信玩開GAME或有看動畫的朋友，沒可能不懂得《櫻大戰》吧？而最近它又真的推出了很多遊戲，除了GB上的遊戲外，它已經在DC上推出了數隻遊戲了。對於《櫻大戰》的FANS來説這無疑是一個好消息。就連小女子這個不太懂《櫻大戰》的人也對這隻遊戲很有興趣呢！不知道今次這隻GB的遊戲有什麼特色呢？



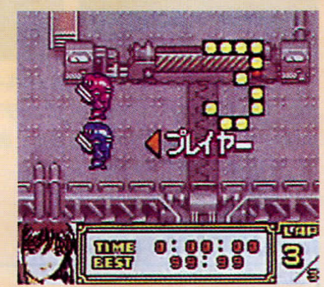
喜歡《櫻大戰》的朋友，大概都知道《櫻大戰》有一個叫做「LIPS」的物體。當玩者跟其他角色對話的時候會有一個時候限制，而玩者答問題的速度會直接影響劇情的進展。當然答得越快就越好，因為如果各位答得太猶豫的話，會減底別人的信任。如果在不能在限定時間內回答的話就更糟糕，因為「LIPS」的出現是代表有分歧點・・・



今次的主角當然亦是大神一郎了，而今次他所扮演的角色則是「帝國華擊團・花組」中的一個見習隊長，在這一個月的見習過程中，大神一郎會遇到什麼事情呢？又能不能順利完成呢？這一切就靠玩者了，他的命運，完全交付給玩者，因為玩者就是大神一郎嘛！

另外，喜歡常常SAVE的玩者有福了，因為今集的SAVE是每一天都會出現的，這樣子就不用害怕陷入做錯事又不能LOAD SAVE那種進退兩難的局面了。只不過一日又代表多少時候就不知而知了。另外亦會有小遊戲的出現，最捧的是，只要各位在遊戲中玩過該小遊戲一次後，就可以不必進入遊戲也能隨時把小遊戲叫出來玩。





真宮寺櫻：帝國華擊團的新隊員，戰鬥能力優秀，不過現在還在成長中。

神崎壽美麗：大財團「神崎重工」的千金。

瑪利亞：出生於俄羅斯的俄日（俄羅斯、日本）混血兒。

桐島完奈：於沖繩出生，喜歡使用琉球空手的武道家。

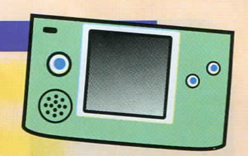
大神一郎：帝國華擊團・花組的隊長。本來在「2」已經升做中尉，可是今作中還是少尉。因此推測今作的舞台是介於「1」及「2」之間。

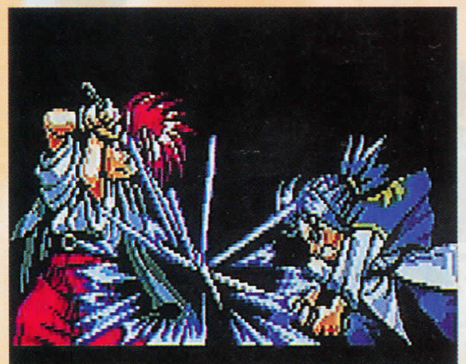
李紅蘭：中國出生的天才科學家，一口關西口音的可愛女孩。

艾莉斯：總之就是千金小姐一名。

FIG
發售商：SNK
發售日：3月17日
售價：3800日圓
注目度：☆☆☆☆

幕末浪漫特別篇 月華之劍士





之前已經為大家介紹過的一隻遊戲—月華之劍士，相信喜歡它的朋友都知道它快出了吧。因此AMI現在為大家送上更詳盡的介紹，例如它的遊戲模式及人物招表。大家是不是很想快點看呢！好，廢話少說，開始介紹！



卷物的種類亦有很多，待AMI為大家介紹一下吧！而得到卷物的方法大多是完成遊戲，另外亦可以購買或跟別人交換的方法得到。卷物一共有九種，分別是プロフイール(共14卷)、旅之目的(共9卷)、エンデイング(共9卷)、新之旅之目的(共13卷)、月華之劍士(共16卷)、死鬥(共15卷)、エンデイング2(共10卷)及奧義之書(共12卷)。



現在先來介紹遊戲模式，遊戲除了分1P及2P制外，當中還分為很多小節，現在就為大家詳細講解。另外還有一個叫「GALLERY」的模式，各位可在當中買、看及跟其他玩者交換卷物。

1P —

STORY MODE：故事模式，隨便選擇一個角色使用吧！
SURVIVA：一直打敗別的角色直至己方倒下
TIME ATTACK：在限定時間內戰勝對手
TRANING：在這裡練習一下連續技吧！
H.R CONTEST：「跟神崎十三比試」
MUKURO：「骸IN地獄門大脱出」

2P —

VS GAME：普通對戰
H.R CONTEST：「跟神崎十三比試」雙人模式

楓(覺醒前)

必殺技	
一刀·疾風	↓↘→+A
一刀·空牙	→↓↘+A
一刀·兜割	強空牙中按A
一刀·連刃斬	↓↙←+A
一刀·嵐討	←↓→+B
一刀·束風	↓↙←+B
超奧義	
活心·伏龍	↓←↓→+AB
潛在奧義	
活心·亢龍	↓←↓→+B

御名方守矢

必殺技	
逸刀·朧·上段	↓↙←+A(長)
逸刀·朧·中段	↓↙←+A(短)
逸刀·朧·下段	↓↙←+B
逸刀·新月	→↓↘+A(長)
逸刀·新月·裡	→↓↘+A(短)
逸刀·雙月	劍質「技」新月中
逸刀·月影	↓↘→+A(可連
帶刀·步月	←↓+A或B
超奧義	
十六夜月花	→←↓→+AB
潛在奧義	
亂雪月花	→←↓→+B

雪

必殺技	
冰刃	↓↘→+A
霜花	→↓↘+A
瞬雪斬	↓↙←+A
冰鏡	→↓←+B
垂斬	←↓→+B
超奧義	
樹冰	↓→↓→+AB
潛在奧義	
真·雪風卷	↓←↓→+B

玄武之翁

必殺技	
龜笠	↓↘→+A或B
龜舞·地	→↓←+A
龜舞·天	→↓←+B
釣果大良	→↓↘+A或B
無功用·天	←↓↙+A(短)
無功用·地	←↓↙+A(長)
無功用·人	←↓↙+B
超奧義	
玄武之咆哮	→←↓→+AB
潛在奧義	
玄武之怒	→←↓→+B

RPG
發售商：MEDIA
發售日：預定春季
售價：未定
注目度：☆☆☆☆

ZOK ZOK HEROES



畫面為開發中畫面

數碼暴龍又來喇！自從推出時很「HITS」後，數碼暴龍一共推出了為數不少的遊戲在各種機種上。而今次的遊戲則是在GB上，到底今次玩什麼呢？現在就為你介紹！



主角是一名很平凡的少年，有著一個很平凡的名字－－一平。有一天他像平時一樣，在很平凡的街道上很平凡的散步著，可是突然看到一個人被一群惡之軍團攻擊。那個人拜託一平用會變身的數碼暴龍來打倒敵人，自此一平展開了其不平凡的旅程．．



今次的數碼暴龍一共有五十多種的變身方法，而其變身方法是用「宇宙文字」。當主角被攻擊時，玩者就可以跟著宇宙文字令數碼暴龍變身，以對付敵人。當然不是隨便變一隻就算，最好挑一隻跟敵人屬性相剋的來變，就可以事半功倍，快點打倒敵人了。

不過要變身也不是易事，首先各位要有一個特別的變身器。接著拿著變身器跟著其宇宙文字做出相應動作。當成功之後，數碼暴龍就會變身成該宇宙文字所屬的形態。而那五十種變身方式則是以日文中的五十音順來排列，好，變～身！



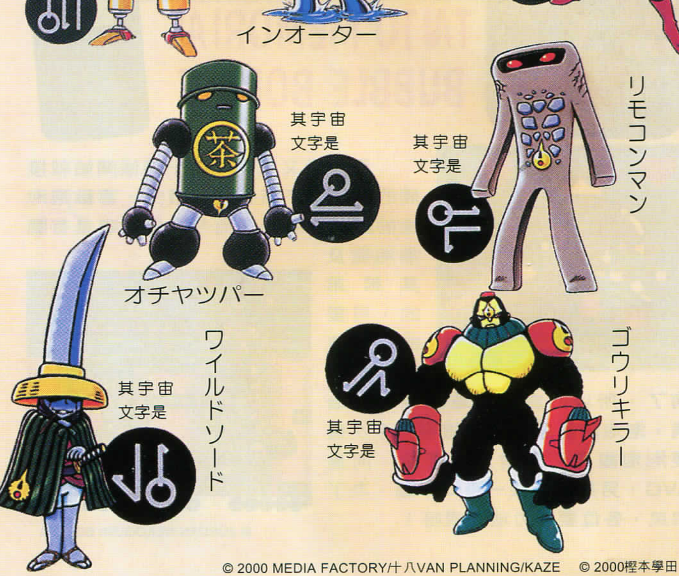


角色的介紹：

一平－遊戲中的主角，玩者所使用的角色



頭幾種變身：



SHT
發售商：SNK
發售日：3月23日
售價：3800日圓
注目度：☆☆☆

COTTON

每個人小時候或多或少都會有一些不能實現的夢想，AMI亦不例外。AMI小時候看到卡通片中的女巫，總是很想自己有一天也擁有魔法，可是這願望當然沒可以實現。不過不要緊，因為市面中很多遊戲的角色都可以使用魔法，就像這隻遊戲，主角是一個魔法使呢！故事的內容是講述在主角的世界，是一個沒有光的世界，因為光芒被吸走了。而當中的人則不安的生活在闇黑的世界中。而主角為了解決所有人的不安，便決定要開啟「次元之門」，消滅魔物以把光亮帶回來．．







SLG
發售商：GAPS
發售日：4月21日
售價：2980日圓
注目度：☆☆☆

BURGER PARADISE





各位想不想自己開「鋪頭」，做「老細」呢？小女子就十分希望嘗試一下這種滋味了。現在這隻遊戲可以實現AMI的夢想了！這隻經營漢堡包店舖的遊戲，除了有一般的買賣之外，還可以自己作漢堡呢！不知道哪一種最好賣呢？另外亦是小心經營你的漢堡包店，例如常常留意市場動向、還有對手的資料等。希望各位都可以經營出世界第一的漢堡包店。



ACT
發售商：GAPS
發售日：4月28日
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆1/2

大工之源君



稀，不知道大家是不是《大工之源君》的FANS呢？如果是的話，今次推出的這隻GBC版大家就萬勿錯過了！今作一樣是以三個不同的槌來渡過難關，這互種不同的槌分別是「PINKOHAN」、「木槌」及「金槌」，各位要好好運用這三隻槌子呀！而且有一樣很好的功能，就是遊戲會自動儲存。那就不怕GB中途沒電又要重新再玩了！

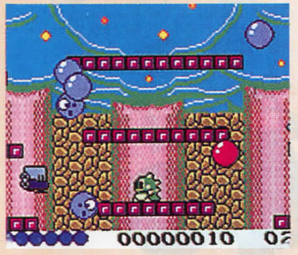


ACT
發售商：JORDAN
發售日：預定5月26日
售價：預定3980日圓
注目度：☆☆☆1/2

TAITO MEMORIAL BUBBLE BOBBLE

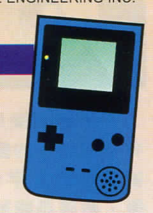


泡泡龍又來喇！由小時候開始就接觸的泡泡龍不斷有新遊戲出，喜歡泡泡龍的朋友開心嗎？而今次的故事是有關泡泡龍及其弟弟的，可愛的泡泡龍因為弟弟病了，所以四處找尋草藥為弟弟治病，泡泡龍便展開了其旅程。今次這隻泡泡龍可不是射泡泡那種，而是AVG，另共有一共一百二十關，為了弟弟，各位要努力地完成呀！



RAC
發售商：JORDAN
發售日：預定5月26日
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆

TAITO MEMORIAL CHASE H.Q.



各位小時候有沒有試過希望長大後成為一個警察呢？AMI就以前就十分渴望當一個女警了，因為女警看起來好帥嘛！當然AMI這個願望並沒有實現，不過現在有機會可以一圓警察夢了。這隻遊戲玩者所扮演的角色是一位警察，負責在街上追捕壞人。玩法是當各位看到賊人後便會開始追捕，直至捉到賊人或賊人消失於視線範圍。

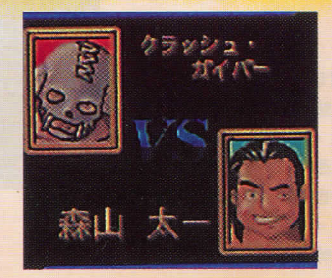


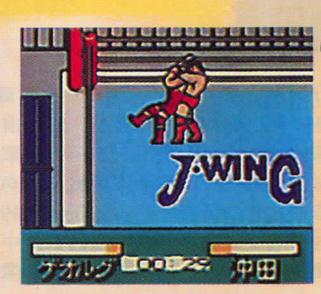


SPT
發售商：J WING
發售日：3月17日
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆

POCKET職業摔角玩美摔角手

各位會不會覺得摔角這運動很粗魯呢？可是AMI卻有些心動想去試試。不過玩真正的摔角很容易受傷，不過玩遊戲就不怕了。如果各位也想試試玩摔角，便留意這隻遊戲吧！遊戲中連隱藏角色一共有十二個選手，每個選手都有自我特色及必殺技。各位可以使用他們來稱霸世界。當然，亦可以使用對戰模式來跟好朋友切磋切磋。





請沿上剪水

GPM問卷調查

說開又說！GPM自從由100期開始到現在都差不多有一年了，在這一年裏不論是人、或是世界均有所改變，當然GPM不例外，為更加適合讀者的要求，你們的意見是重要的，所以只要你填妥以下的問卷，就會有機會獲得以下獎品：

PlayStation 2主機	5部
Dreamcast主機	3部
PocketStation	3名
PlayStation Memory Card	5名
Dreamcast VMS	3名
精美遊戲海報	50名

GPM問卷大抽獎參加表格

1.你現在擁有的遊戲機有那種？(可選多項)

□PlayStation 2 □PlayStation □Dreamcast □Nintendo 64 □GAMEBOY COLOR/ LIGHT □PC電腦 □WONDERSWAN
□NEOGEO POCKET(連CLOLOR) □其他：________

2.你下一部想購買的遊戲機是？

□PlayStation 2 □Dreamcast □Nintendo 64 □GAMEBOY COLOR □PC電腦 □WONDERSWAN
□NEOGEO POCKET(連CLOLOR) □其他：________

3.你喜歡玩那一類型遊戲？(可選多項)

□動作 □格鬥 □射擊 □體育 □賽車 □戰棋 □模擬 □育成 □桌上 □RPG □其他：________

4.你經常閱讀那一本遊戲刊物？(可選多項)

□GAMEPLAYER □GAMEPLUS □HYPER PC PLAYER □GAME WEEKLY □GAME STATION 2000 □PUST START
□DREAM WARE □X-GAMELY □PC WEEKLY □PC GAME STATION

5.最合你心意的遊戲刊物是那一本？理由是？

____

6.你通常花幾多金錢來購買遊戲？HK$________

7.你有上網的習慣嗎？(Y/ N)________

8.請為GPM以下內容評分

A) 情報GUIDE
□非常好 □很好 □不俗 □普通 □失望

B) 熱點新作
□非常好 □很好 □不俗 □普通 □失望

C) 攻略資訊港
□非常好 □很好 □不俗 □普通 □失望

D) 遊戲攻略資料庫
□非常好 □很好 □不俗 □普通 □失望

E) 秘密技攻
□非常好 □很好 □不俗 □普通 □失望

F) 專業評壇
□非常好 □很好 □不俗 □普通 □失望

G) 遊戲終審庭
□非常好 □很好 □不俗 □普通 □失望

H) 遊戲發售時間表
□非常好 □很好 □不俗 □普通 □失望

I) 福田神社
□非常好 □很好 □不俗 □普通 □失望

J) POCKET情報所
□非常好 □很好 □不俗 □普通 □失望

K) 腦EXPRESS
□非常好 □很好 □不俗 □普通 □失望

L) 業務二課
□非常好 □很好 □不俗 □普通 □失望

M) 編輯接待處
□非常好 □很好 □不俗 □普通 □失望

N) 四格漫話
□非常好 □很好 □不俗 □普通 □失望

O) 動畫新聞組
□非常好 □很好 □不俗 □普通 □失望

P) DVD PLAYER
□非常好 □很好 □不俗 □普通 □失望

Q) IDOL SHOT！
□非常好 □很好 □不俗 □普通 □失望

R) 新日本LOOK！
□非常好 □很好 □不俗 □普通 □失望

S) 樂園莊
□非常好 □很好 □不俗 □普通 □失望

T) GP物料供應處
□非常好 □很好 □不俗 □普通 □失望

U) 優惠天國
□非常好 □很好 □不俗 □普通 □失望

V) Voice File
□非常好 □很好 □不俗 □普通 □失望

9.你最喜歡的GPM內容是？理由是？

____

10.你最不喜歡的GPM內容是？理由是？

____

11.你希望GPM會增加/ 修改甚麼內容？

____

12.請給予我們一些建議。

____

請沿黑線剪下

請貼上郵票

香港灣仔駱克道33號
中央廣場 福利商業中心7樓

遊戲誌編輯部收
「GPM問卷大抽獎」

請沿虛線對接

個人資料

姓名：______________ 年齡：________

身份證號碼：______________ 性別：________

地址：______________________________

____

聯絡電話：______________________________

E-MAIL（如有）：______________________________

TEXT：赤目黑龍
資料提供：
BANDAI總代理：瑞華行

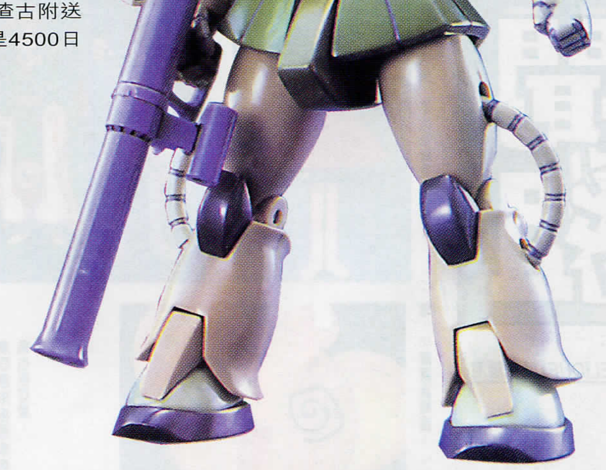
甚有睇頭的可動戰士

MS-06渣古＋自護小型戰機「ドップ」

一直以來，坊間的玩具發燒友也對「可動戰士」有所微言，說金屬部件不足，機體不夠重，這些的而且確是「可動戰士」的最大弱點，不過，第3作的「可動戰士」便是「重量級」的作品了，其實這次推出的第3作便是第2作的「一般版」——渣古，不過，隨這渣古附送的竟然是自護的小型戰機「ドップ」，這次也可算是大手筆了，而價錢方面亦只是4500日圓而已，大家會買這渣古吧！







又一個高達玩具系列TETSU TOYS

鳴謝：瑞華行







在這一年之中，關於《高達》的玩具真是數之盡，除了最新推出的「PERFECT GRADE Z高達」之外，在早前亦有一個新的系列玩具推出市面，這個系列便是「TETSU TOYS」系列。

這個系列其實和之前日本推出的「MS IN POCKET」非常相似，不過這次不同的便是這次的「TETSU TOYS」系列是比較大比例的版本，而且在機體設計上是和原本的有一定出入和改動。而「TETSU TOYS」最特別之處便是在「地台」之上，它的設計非常獨特，而在首批推出的款式之中，以元祖高達的盾最為突出。首批推出的「TETSU TOYS」共有3款，分別是「元祖高達」、「渣古」和「紅色渣古」，身為「高達迷」的大家又怎能放過機會呢！

三隻「TETSU TOYS」送俾你

現在我們會送出這3隻「TETSU TOYS」給大家，想取得這「TETSU TOYS」的讀者，只要填下面的表格，並將表格貼在信封背面，寄「灣仔駱克道33號中央廣場福商業中心7字樓」，信封面請註明『TETSU TOYS送俾你』，獎額3名。

截止日期：4月13日

公佈日期：第125期《遊戲誌》

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿＿　年齡：＿＿＿＿＿

電話：＿＿＿＿＿＿＿＿＿　性別：＿＿＿＿＿

身份証號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿（　）

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

（可使用影印本）

GP 物料供應處 新年送大禮

得獎者公佈

因為信件太多，所以統計資料時間太長，所以現在才公佈結果，實在是非常抱歉，現在為大家公佈得獎者名單。

特別版X高達：

K.W HO
盧鴻章
鄺仲勤

HG高達CATALOG：

鄺穎頤	陸志遠
TSUI YUET MAN	張仁傑
廖俊彥	黎昇
PANG YUEN FUNG	陽一志
LO CHI HO	陳輝
林凱豐	盧永富
歐陽偉業	金嘉宏
M.W. LEE	王邵君
陽立文	SAM CHOI
BONNIE CHEUNG	冼志傑
丘志成	駱志賢
陳煒業	關偉忠
駱頌賢	白少倫
施卓輝	STEPHEN CHAN
李偉光	余偉超

以上得獎者將會另函通知領獎事宜。

動畫新聞組

組員：
《ANGELIQUE》派的隨風

繼續《CARD CAPTOR》
CARD CAPTOR SAKURA

逢星期二下午6時於NHK衛星電視第二台播放

© CLAMP · 講談社 · NHK · NEP21

繼續上期的話題，再次跟大家介紹《CARD CAPTOR 櫻》。為什麼筆者又再介紹它？因為有看電視的朋友，應該都知道無綫將會播放《CARD CAPTOR SAKURA》，對於喜歡它的朋友來說，這無疑是一個好消息。因此筆者再次為大家介紹，重溫一下小櫻的精彩片段。當然所有人物也會出現，大家又喜歡誰呢？好了，現在先來看看一些精彩圖片。





小櫻這麼快樂，是因為看見雪兔嗎？

小櫻跟小狼也很配呀！



嘻，小塞羅真糊塗。



別打擾桃矢吧！



他們亦敵亦友？！



耶，小狼臉紅了～



奇怪的組合．．．



變回原形後很累嗎？不過也很可愛！

真想不到他竟然就是克洛．．

數碼暴龍登場！
DIGIMON ADVENTURE

逢星期天早上9時放映

© 本郷あきよし · 東映アニメーション

「數碼暴龍」這個名詞，相信大家都不會陌生。而之前在很多機種上也推出過它的遊戲，最出名的當然是在手上「搖下搖下」那一種了。而現在，數碼暴龍也殺上電視，大家除了可以跟他們一起戰鬥外，亦可在動畫上欣賞他們的英姿。

故事的舞台是設在２００２年，主角是一個小學五年級生。世界表面上一片寧靜，實際上已有一股不知名的邪惡勢力在漫延著。而主角本宮大助為此跟朋友們展開了冒險旅程，及為數碼暴龍進化。例如把需以四隻腳行走的進化成雙腳行走。可以雙腳行走的就進化為人形。到底大助會遇到什麼危險呢？



可愛的數碼暴龍



動畫中的精彩片段

大助及其同伴

STAFF

原作：本郷あきよし
SERIES：角銅博之
人物設計：中鳥勝祥
劇本：前川淳
動畫製作：東映アニメーシイン

齊步向女王之路

ANGELIGUE~白色翅膀的回憶錄~

上卷於3月29日發售、下卷於6月27日發售

之前曾介紹過的《ANGRLIQUE》OVA將於本月29日發售了，喜歡它的朋友不過錯過。正因為它快將發售，因此筆者在此再作一次介紹。其故事內容大概是謂述《天空之鎮雲曲》的後期，有關於那位謎之劍士艾利奧斯．．

而當中的守護聖、教官等皆會出現，而且樣子亦成熟了不少，現在就為大家介紹一下各守護聖及教官。

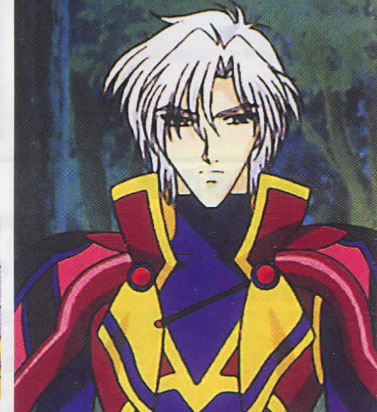
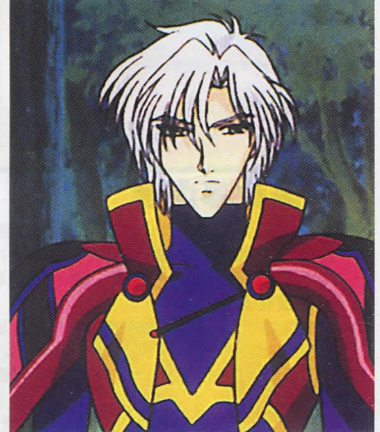

光之守護聖
闇之守護聖

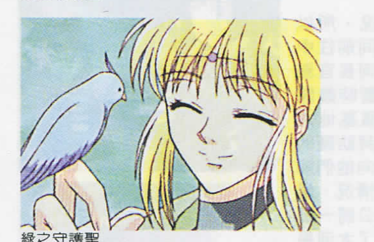
STAFF
監督、演出：清水明
人物設計：由羅カイロ
動畫版人物設計：林明美、川島惠子
劇本：草薙陀美島
作畫監督：藤岡真紀


炎之守護聖


水之守護聖


鋼之守護聖



艾利奧斯


綠之守護聖


精神之教官

感性之教官

性感墮天使

KAIKAI PHRASE



逢星期亦於深夜0時20分播放

本來只有漫畫的《快感指示》越出越紅，憑著五位帥氣十足的男主角由漫畫發展成動畫、遊戲，亦出了一隊專唱他們的歌的樂團，名字當然跟動畫中一樣。而故事內容主要是講述他們的樂隊所遇到的事情，以其隊員的戀愛故事。好像主唱SAKUYA跟其女友MELODY的重重困難、YUKI已經有個妻子，而其妻子只有十六歲．．．不論在漫畫或動畫都有著超引人的魔力。

SAKUYA

YUKI


TOWA


ATSURO


SANTA


MELODY



第34集　勇者復活

播放日期：3月26日

前言

兩個月前，當時東京正受到「EI-01」的襲擊，而戒道便是在那時候起開始失去了蹤影，而實際上，戒道在那時候開始便回復他本來的身份，原來他和護一樣是外星人，而且他更令已經失去了鬥志的「比煞」和「班捷隆」得到重生……




本集故事內容

在上一集之中，護和戒道一同到北極之中找尋原種核(ZONDER METAL)，怎料中了敵人的陷阱，最後，護、戒道和J一同被困在北冰洋下……



當護醒來之時，他發覺只剩下自己一人，所便他便索性在艦內四處逛逛，怎料給他找到了收藏被淨解了的ZONDER METAL的地方，原來，這便是戒道和J的最終目標，他們便是要收集所有的ZONDER METAL……



而由於受到敵人的基地所影響，世界的世候亦開始有所變化，在地球大部地方也出現極光。這時候，從軌道基地趕來的凱和MIKE SOUNDERS 13世已經到達，然而，正當凱出動之時，J便出現在他面前……

與J「鬧翻」之後，護回到GGG的運輸船之上，而凱便和MIKE尋找敵人，然而，敵人實力的而且確比凱強，在千鈞一髮之際，凱聽到保羅霍特的警號聲，起初他也以為這是自己的幻覺，原來，一直在沉睡狀態的勇者們也甦醒過來，而且全部也趕來支援，最後，在眾人合力下，終將敵人擊倒，並成功取得ZONDER METAL，可是，護竟不能將這ZONDER METAL淨解。






勝利的關鍵

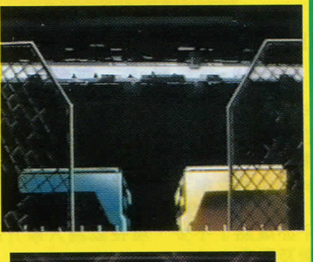
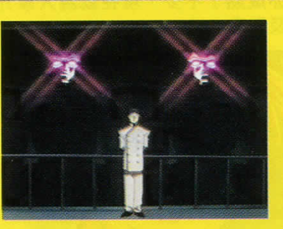


第35集　風與雷

播放日期：4月2日

前言

在數個月之前，在中國的「科學院航空星際部」中的開發部，成功研製出新的「超AI」系統。而事實上，自從新的GGG成立之後，便向世界其他地區發放有關「機界31原種」的事，及讓各地的科學家一同研究及改良GGG的技術。

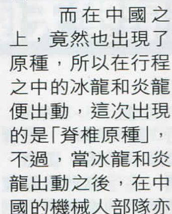
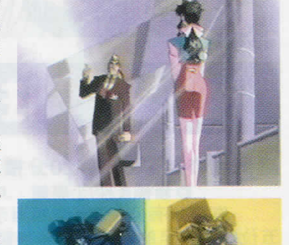




本集故事內容

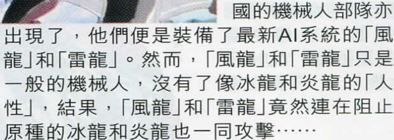
為了瞭解有關新AI系統的情況，所以獅子王麗雄、凱、冰龍和炎龍便一同前往中國。而另一方面，在日本方面，大河長官為了要處理GGG的事務，亦被逼要暫時離開「宇宙開發公團」，而在他重回軌道基地之前，他往拜訪護的公母，並向他們解釋現時的情況，最後，護之公將一條頸鏈交給了大河長官。



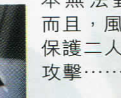

而在中國之上，竟然也出現了原種，所以在行程之中的冰龍和炎龍便出動，這次出現的是「脊椎原種」，不過，當冰龍和炎龍出動之後，在中國的機械人部隊亦出現了，他們便是裝備了最新AI系統的「風龍」和「雷龍」。然而，「風龍」和「雷龍」只是一般的機械人，沒有了像冰龍和炎龍的「人性」，結果，「風龍」和「雷龍」竟然連在阻止原種的冰龍和炎龍也一同攻擊……

給原種逃脫之後，眾人便到開發新AI的「科學院航空星際部」一行，而在這裡的所長對獅子王博士等人非常不客氣，而且，冰龍和炎龍亦和風龍及雷龍產生了不和……




這時候，大量的ZONDER機械人出現在長城之上，所以眾勇者又次出動，可是，ZONDER機械人實在太多了，所以眾人根本無法對付，而且，風龍和雷龍更被原種以大砲射擊，為了保護二人，冰龍和炎龍奮不顧身的撲向原種的攻擊……





勝利的關鍵



福田神社

序：因為福田君已經離開Game Players所以今期便由在下Sakura Ki暫時代答問題，如有不善之處，請多多包涵。

福田君：

我最想移植《STRIDER飛龍2》到家用機；又希望《BREATE OF FIRE IV～不變的人》在PS 2上用DVD-ROM開發，更希望《BREATH OF FIRE～龍之戰士》、《BREATH OF FIRE II～使命之子》、《Final Fight 2》和《Demon's Blazon～魔界村紋章編》能移植到PS上；而CAPCOM要改良的地方由人設、聲優、Games的主題曲等也需要改善；例如：CAPCOM一向人設樣貌不太美麗，最好請些有名氣的漫畫家改善下，例如後藤圭二、樋口香里、藤島康介和菅野博之等人便最適合；而聲優最好用平松晶子和今井由香；主題曲由森口博子唱便最好了，希望以上等人能和CAPCOM一起開發《BREATH OF FIRE IV～不變的人》便好了。更希望《Demon's Blazon～魔界村紋章編》快D開發新一集（續集）；最喜歡角色是《Final Fight》系列的『MAKI』，因為她有齊伊吹和不知火舞的優點，有型又美麗，所以希望『MAKI』可以在CAPCOM的新作中出現。

MAX上

回答 MAX：

其實廠方在開發遊戲之前已經做了很多方面的意見調查，才會設計和生產一隻遊戲的，由於因為各人的喜好都會有不同，買遊戲的同時也多數會有一些意見咭附加在遊戲中，但礙多數也是日本的本土的，一些本港的朋友是很難反映自己的意見的，很多謝MAX君的寶貴意見，我們會把各下之的意見和CAPCOM廠商方面反映的，希望可以令每位玩者都可以玩到心目中喜愛的遊戲。

Dear福田君：

您好！小弟初次來信，希望閣下能解在下的問題，若未能刊登，亦請你能回信解答。（附上回郵信封），若篇幅太長，請儘量回答第6條。

本人十分喜歡Saturn的名作ギレンの野望（基力之野望）年多以來，已不下完成遊戲數十次，但因為遊戲自不少分支，雖然已參考了貴刊74、75期的攻略，但仍有不少問題：

1.連邦軍'特別勝利（史實）'如何才能達到？
2.自護軍'特別敗北（史實）'如何才能達到？
3.駕駛GPOI-Fb的哥奧（コウ）如何才出現？（不依靠攻略指令書中的特別Save）
4.有沒有其他的隱藏人物，及他們有何出現條件。
5.在生產機體時，有一項次料'セーサー'是什麼意思？
6.請問此Game有沒有日本攻略？我找遍了日資百貨公司內的書店也找不到任何有關的書籍，若有的話，可否提供書名及出版社以便訂購？

祝期期升書，機壇稱霸！

From Franky

回答Franky：

1．只要按照原著高達故事，跟著事件的發生，便可以達到。
2．同上。
3．只要不實行「V作戰」，或者不實行「RX SERIES回收計畫」之後再實行「臨時精兵計劃」，再等30個TURN後便可以得到。
4．還有馬利安（マリオン・ウエルチ）和古斯告（クスコ・アル），但需要用自護爆一次機後，出現娜娜之後自動出現。
5．這項是機体的索敵的範圍。
6．我們同事也沒有這一本書，你可以和日資百貨公司查詢。

福田：

福福，我是第一次寫信來的，不懂的話，可找其他編輯代答，先錫錫.......

1.請問POKE金銀的ムーンボール和ラブラブボール有何用？
2.POKE金銀有冇祕技？（除了某刊的複製道具法）
3.在カントー電台及三年前發生騷亂之地均有一名警衛塞著內部入口中，十分可憎，請問有何良方把「它」弄走？
4.要達成什麼條件才令POKE man Centre 2F有名警衛給東西你？而他又會給什麼？
5.赤、綠、青、ピカチュウ是否集齊150隻便有ミュウ從大目博士得到？
6.為何外間有傳言說只要有齊151隻便可上太空捉POKEman？
7.《莎木》《球會》有沒有祕技？
8.是否可以捉回其餘兩隻初期精靈？如何捉？（如初時我選了チコリータ，便捉其餘二隻火和水系的POKE）
9.POKE No.251和No.151怎樣繁殖出來？是否ミュウツー和メタモン？
10.承上題，可否列出這兩隻精靈的生殖過程？

PS你們還有沒有和小健健和米奇聯絡，他們近況如何？
PS可否增加遊戲誌尊賣店的分店？

陳師奶敬

回答陳師奶：

1．ムーンボール的用法是較容易捉到由月之石進化的POKEMON，而ラブラブボール是較容易捉到戰鬥中所擁有的異性POKEMON。
2．除了複製道具法之外，未有其他的新祕技，各下可以上我們的網頁看看有沒有最新的祕技。
3．這是故事的安排，要等到火箭兵團攻打這裡的時候，警衛才會離開，否則便不能把他趕走。
4．不知道各下所指的是那一所POKEMON CENTRE。
5．這是不能在遊戲中找到的，是要在任天堂之前在日本所開的展覽會中下載的。
6．這傳聞不是真的。
7．《莎木》並沒有秘技，《創造球會3》有「返老還童」和「大量轉會費」，返老還童需要兩張VMS的，而且要兩張也可以交換球員的，當球員交換之後便會自動加一歲，當加到一定的歲數後便會變回十六歲的，而且能力值不變，而大量轉會費比較難成功，首先要有兩個條件，第一是剛剛簽約的一年，第二是要有本地或海外的球會拉攏，兩個條件也要是同個球員，方法是要SAVE簽約前的FILE，之後如果有球會拉攏的話，可以把之前SAVE的FILE LOAD出來，把續約金額加至最大，之後如果成功的話金額會增加至四倍，但成功率很低。
8．這是不能捉回的，因為只可以在初時選擇，如果希望可以得回其餘兩隻的話，便要和朋友們交換了。
9.還未有公佈關於POKE NO．251的任何資料，而NO．151不是由繁殖出來的，而是要達到特定的條件下才可以找尋出來的。
10．同上。

福田大人：

你好，我是W高達的駕駛者希羅尤的細佬菠蘿油。大佬昨天戰死了（哭）他臨終前把以下問題告訴我，並叫我一定要把它們交給你回答，還他一個心願。

1.《FFT》中，如何令古蘭特加入？在九十九期中，黑手曾說要令隱藏角色勞動八號轉職，「勞動八號」是否指機エームスタテイオ？
2.承上題，如果不是的話，又怎樣令「勞動八號」加入？（求求福田君一定要答！！！！！）
3.在109期的福田神社中，大人你說主角有獨特的隱藏Ability，是如何最得這Ability的？
4.侍的Ability中，有一招叫「肉斬骨斷」的，這招有甚麼用！
5.在「幻想水滸傳」中，如何才能令古利美奧（グルミオ）復活？（請這題一定要答1和說明如何復活的方法！！！！！）
6.「幻想2」中，如何才能取得令金段治屋16LV的道具？
7.「幻想1」有甚麼秘技？（請詳寫）

希望福田大人能替大佬解答（以上問題，完成他的遺願。

菠蘿油

回答菠蘿油：

1．不是。
2．首先在第四章ムスタデイオ成為同伴之後去機工都市ゴーグ，會出現發現鐵球事件，之後再去炭坑都市ゴルランド，在酒場中聽到炭坑之亡靈的傳言，和ベイオウーフ在酒場會面和成為同伴，然後再去炭坑都市，會有4回連續戰鬥發生，4回戰完了之後ベイオウーフ和レーゼ會正式加入，之後再去機工都市，便會發生勞動八號加入事件。
3．當LEVEL升到一定程度時轉職，便會得到隱藏ABILITY。
4．這招是可以一招死的。
5．遊戲中グレミオ死了之後，當テオ和パーン在一騎打之中獲勝，在最終之戰的時候集齊108個同伴，グレミオ便會復，而故事的ENDING也會有改變。
6．筆者因為沒有玩過《幻想水滸傳2》，暫時回答不到各下，但筆者會幫各下找答案，找到之後會在編者話裡解答。
7．金庫活用法，首先ロック要成為同伴，在根據地的金庫中，如果寶物的使用次數減少了，便可以把寶物交給在金庫的ロック，然後可以取回同樣的寶物，但使用次數回復了。戰鬥中轉換視點，首先イフノフ成為同伴，之後集齊所有畫具之後回根據地把壁畫完成，之後便得到望遠鏡後便可以用手掣2在戰鬥中改變視點。

福田大人：

本人係第三次寄信俾你，請你唔好將之投藍，如果唔係........

Q1.我在《讀者擂台》的信被刊登後，點解冇人通知我取那200元？
Q2.你俾《Star Ocean 2》、《機戰F》、超鋼戰記幾多分（10分滿分）
Q3.《機戰a》三月幾號出？
Q4.大人玩過《忍者武雷傳》和《戰斧》系列未？你俾這兩隻Game幾多分（10分滿分）
Q5.邊度買DC啲配件最平？
Q6.玩《Crazy taxi》係唔係好易玩壞手掣？
Q7.《FF IX》幾時出？
Q8.VMS冇電會唔會洗Save？
Q9.在《Star Ocean 2》中莉娜篇是否較易玩？
Q10.在《BHCV》中有乜祕技（除了取火箭炮和線性鎗）
Q11.大人知唔知邊度買《創造球會2》最平？

祝GPM可以賣到999期！

FROM MG加大魔2號

回答MG加大魔2號：

Q1．對不起，因為各下在信中沒有說明是在第幾期和筆名，所以查不到，請各下再寄信或傳真給我們，查對之後再補給各下。
Q2．《STAR OCEAN 2》值九分，《機戰F》值七份。
Q3．《機戰α》三月下旬，沒有確實日子公佈。
Q4．在下沒有玩過這兩隻遊戲，所以並不能評分。
Q5．DC的配件價格已不會太浮動，所以也很難說出那裡比較平。
Q6．並未聽說過玩《CRAZY TEXI》會壞手掣，可能因為這隻遊戲太刺激的關係，所以有人玩到壞手掣吧！
Q7．7月19日
Q8．VMS沒有電只會影響不能玩迷你遊戲和顯示，不會影響資料的儲存。
Q9．兩篇的分別主要是故事和人物的出場有分別，並不是難易度上的分別。
Q10．除了這些外未有新的秘技。
Q11．在下並不知道。

松隆子



年初才返回當幕的松隆子雖然人氣度回落，但她現在憑著《相睇結婚》女主角一角，和擔任其劇集的主題曲─「櫻之雨，在何時」，令她人氣度得到回復。松隆子除了忙著《相睇結婚》的拍攝工作之外，最近亦為即將在本月23日推出的ALBUM「在何時，被櫻之雨…」而忙個不停。今次這張ALBUM將會共有12首歌曲，而其中8首的曲、詞會由松隆子一手包辦，不但有「夢之水滴」、「月之DANCE」和「櫻之雨，在何時」三張SINGLE的6首歌曲，還有主打歌「在何時，被櫻之雨…」和「The Shooting Star」兩首新歌，另外同時更會推出VIDEO TAPE「Film在何時，被櫻之雨…」。



星之網

Matsu Takako Official Web Site

http://www.universal-music.co.jp/jpop/matsu/index.html



PROFILE

姓名：松隆子/Matsu Takako
原名：藤間隆子
出生日期：1977年6月10日
年齡：22歲
出身地：東京都
星座：雙子座
身高：165cm
血型：A型
興趣：鋼琴、觀賞電影及舞台劇



MORNING娘

PROFILE

市井紗耶香
姓名：市井紗耶香/Ichii Sayaka
出生日期：1983年12月31日
年齡：16歲
出身地：千葉縣
星座：山羊座
身高：157.5cm
三圍：B80/W60/H87
血型：O型

矢口真里
姓名：矢口真里/Yaguchi Mari
出生日期：1983年1月20日
年齡：17歲
出身地：神奈川縣
星座：山羊座
身高：145cm
三圍：B75/W60/H80
血型：A型

飯田圭織
姓名：飯田圭織/Iida Kaori
出生日期：1981年8月8日
年齡：19歲
出身地：北海道札幌市
星座：獅子座
身高：166cm
三圍：B85/W60/H88
血型：A型

中澤裕子
姓名：中澤裕子/Nakazawa Yuko
出生日期：1973年6月19日
年齡：26歲
出身地：京都府福知山市
星座：雙子座
身高：158cm
三圍：B80/W60/H88
血型：O型

安倍夏美
姓名：安倍なつみ/Abe Natsumi
出生日期：1981年8月10日
年齡：19歲
出身地：北海道南蘭市
星座：獅子座
身高：152cm
三圍：B80/W54/H80
血型：A型

後滕真希
姓名：後滕真希/Gotou Masa
出生日期：1985年9月23日
年齡：14歲
出身地：東京都
星座：天秤座
身高：159cm
三圍：B??/W??/H??
血型：A型

保田圭
姓名：保田圭/Yatsuda kei
出生日期：1980年12月6日
年齡：19歲
出身地：千葉縣
星座：射手座
身高：157cm
三圍：B82/W63/H88
血型：A型

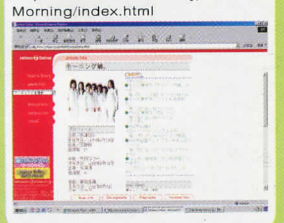


在1997年正式組成—「Morning娘」自從在SPEED宣佈解散之後，人氣度便開始大幅上升，令出名多人的她們得到更多支持。現在的「Morning娘」在經過福田明日香、石黑彩的離隊和加入新成員後，令成員由開始的5人增加至7人，而經理人ASAYAN更將會加入3位新成名。

最近Morning娘除了在3月29日正式推出第三張ALBUM—「3rd—LOVE PARADISE」之外，在5下旬會上映她們參與拍攝的「Pinch Runner」，而4月16日更為這套電影舉辦了全國少女的長跑比賽。

星之網

Morning娘Official Web Site
http://www.zetima.co.jp/artist/Morning/index.html



展開2000年最重要的電玩之旅！

東京2000春季遊戲展

Gameplayers.com.hk

免費請您去！

3月31日前往日本東京幕張現場體驗
實地欣賞TOKYO GAME SHOW精彩盛況

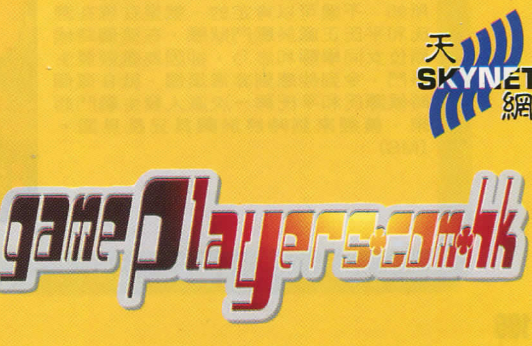
即刻登陸Gameplayers.com.hk網頁，並回答一條簡單問題，
隨時有機會贏取由Gameplayers.com Ltd.送出：

『來回香港→日本雙人機票』連
『四日三夜酒店住宿』及
『TOKYO GAME SHOW 2000 SPRING入場券』**。

詳情請參閱www.gameplayers.com.hk，機會難逢，萬勿錯過。

**得獎者必須為Gameplayers.com.hk會員。得獎者將獲個別通知。







Presented by：MS、山寺良牙

本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

F・COMPO Vol.11

作者：北条司
出版社：集英社
售價：505日圓
國際書號：ISBN4-08-878284-4
雜誌編號：56411-84



時間不斷的飛逝，「話咁快」紫苑又到高中畢業，起初她（他？）想著以男孩的身份去應考，但後來經過雅彥與ハコ，和薰與其雙親所發生的有趣事件後，木令到紫苑帶著病重的身子，到試場應考，相信有很多讀者會估計結果是落第的，但事實上是成功入學；接下來便是紫苑與其同學的畢業旅行，紫苑的母親（父親）紫，因為怕紫苑會出事，於是便故意叫雅彥用男扮女裝的身份去監視紫苑，最後當然亦弄出不少笑話。只此之後，紫苑將會入讀雅彥所就讀的大學，那今後會有怎樣的發展呢？（山寺良牙）

完全攻略BB戰士大百科

出版社：講談社
售價：950日圓



相信大家在小時候也有玩過BB戰士的模型，直到現在BB戰士已推出超過200盒，當中分別有不同的類型，如戰國篇、騎士篇等等。由於數見眾多，不能容易辨認，現在由講談社推出了一本，收錄了1號至200號及G-GEN-0系列的BB戰士之百科，內客除了有每一盒的機體介紹外，更有各機體的圖片，絕對適合珍藏之用。（MS）

源平傳NEO 靜與志乃（2）

出版社：角川書店
作者：別天荒人
售價：540日圓



經過上次一役後，義經感到非常不滿，因為他對於自己前世的事可謂一無所知，不過可以肯定的，就是在現在源氏和平氏正處於戰鬥狀態，在這個時候兩位女同學靜和志乃，卻因為義經發生爭鬥，令到他感到非常煩惱，就在這個時候源氏和平氏再一次派人發生戰鬥起來，義經來到時終於與其兄長見面。（MS）

True Love Story ～真愛物語～ from 見崎 像我們的戀愛故事般

作者：玉井豪
插畫：松田浩二／森田屋すひろ
出版社：ASCII／ASPEC
售價：640日圓
國際書號：ISBN4-7572-0601-1

《True Love Story～真愛物語～》的新系列小說版，繼《True Love Story 2～真愛物語2～》的三個學期和《True Love Story 2～真愛物語2～from君子》後，便是整個系列的最後一作──《True Love Story～真愛物語～from見崎》，今次的故事將會回到《True Love Story～真愛物語～》第一作的青空高中，而主角方面，當然就是如題般，原本主角的妹妹「見崎」，除此之外，她的好友「南彌生」的戲份亦十分之重，故事內容與遊戲有少許關連，說見崎一直是暗戀著主角的同班同學兼好友「柳沢修一」，同時彌生亦是一直暗戀著遊戲的主角（實際上小說中沒有提到這人，只是略略提過二人之的進展），於是見崎便展開一連串的進攻行動，不過到最後得知修一是喜歡「廣瀨望」後十分之失落，其後亦知道她需要在一個月內轉校，那之後的發展會變成怎樣呢？（山寺良牙）



To Heart Vol.3

作者：高雄右京
出版社：Media Works
售價：550日圓
國際書號：ISBN4-8402-1460-3
雜誌編號：49053-64

繼月刊漫畫月刊──《電擊大王》內所連載的著名戀愛冒險遊戲《To Heart》的漫畫版載畢後，相隔了個多月後的日子，其單行本的版本亦推出於市面；今次的故事大綱是將前兩集中未出場的人物令其正式登場，例如：保科智子、雛山理緒、宮內REMII……等，之後便是再次說回到女主角「神岸あかり」方面，又是日子飛逝，她們一行人等又到畢業的時候，而相處的可以再繼續時間發覺越來越短後，神岸akari與浩之之間，兩者的心中開始有點動搖，不過經過重重的障礙和困難後，akari最後終於向浩之表白她的心意，同時浩之亦接受了，最後結果兩人便繼續一起幸福的生活下去。（山寺良牙）



註：「本」字是日語，譯作中文的意思解作「書」。



聲優志望者：山寺良牙（以下部份內容曾於『聲優星遊室』第一回播放中使用）

Voice File Vol.19

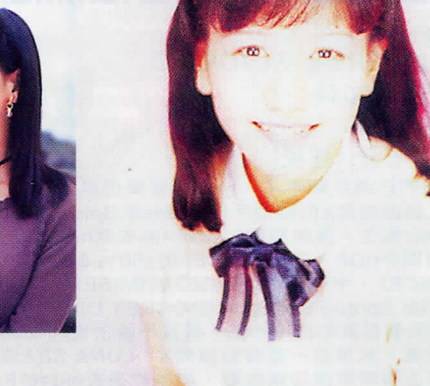
井上喜久子（INOUE KIKUKO）





出生日期：1964年9月25日
星座：天枰座
血型：O型
出身地：神奈川縣
所屬藝能製作公司：無(Manbow Creative)
興趣／特技：作詞／看書／插花

代表作：《我的女神》貝露／《亂馬1/2》天道小霞／《不思議海之娜汀亞》エレクチラ、旁白／《Lunar The Silver Star》(Mega-CD版) 露娜／《dancing blade任性桃天使》月亮的聲音／《True Love Story～真愛物語～》冴子老師／《怪盜Saint Tail》深森聖良／《Saber Marionette J》Panter／《Wei β Kreuz》バーマン／《青空少女隊Japan Air Self Defence Force 801TTS Tactical Training Squadron》鷺ノ宮さくら／《美少女戰士Sailor Moon Sailor Star》彩／《電腦戰隊VOOGIE's ANGEL》栞／《喂！龍馬》佐佐木加代／《CLAMP學園探偵團》工藤雪子／《魔女宅急便》美麗的姐姐／《機開車先生》佐古美重子／《魔劍美神GREAT》ライア／《女神天國》ステイシア／《初戀物語》片桐朋美





簡說：今次終於來到本人最喜歡的一位日本女聲優出場了，就是這位「井上喜久子」小姐，她係日本聲優業界中，被喻為「平成業界中的女神」，因為她的聲線十分適合配一些溫柔的女孩或女性，而且亦有一種溫柔關懷體貼的感覺，所以讓很多人認為她是一位溫柔的姐姐；在有她參與製作的眾多作品內，相信令各位印象最深刻的，就是《我的女神》的貝露(雖然本人並不是)，她利用了她富有特色的聲線，再加上精湛的演技，表現出溫柔關懷的感覺，令觀眾嘆為觀止，完全地有這種代入感。鑑於她係《我的女神》上的成功與及成就，令到她配溫柔系角色的形象更得以確立，之後在很多有她參與的作品中，無論係動畫定還是遊戲人物，亦以這類角色居多，例如：《Lunar The Silver Star》的露娜、《dancing blade任性桃天使》的月亮的聲音、《True Love Story～真愛物語～》的冴子老師，與及《怪盜Saint Tail》的深森聖良；除了溫柔系的角色外，事實上她亦曾經配過一些堅強、女強人角色，都演得十分出色，只不過是此類作品比較少有，所以亦較少聽到有這樣的場面而已。

Voice File Events & Information

聲優Server？



「聲優」就是真的，不過「Server」就未必了，本人想說甚麼？當然就是說由今次所介紹的聲優，「井上喜久子」所開設的一所新Production兼電子郵件服務啦！自從在昨年10月開始退出了「江崎Production」的井上喜久子，在休息了一段時間後(事實上根本沒休息過，因為有電台節目的關係)，突然在昨年12月宣佈會有一個她的新計劃Manbow Project推出，而這個計劃就是設置一個Server，讓聲優迷加入成為會員，這個會員制的Site除了會提供一般電子郵件(會使用×××@manbow.co.jp)的服務外，亦會有會員專用的情報，例如：會員專有的情報、電子郵件式的情報郵件、片段下載、壁紙下載……等，現時會費需￥1000／一個月，入會時更要交足六個月的會費，有興趣的可不妨到其公式網頁查閱，公式網頁的地址是「http://www.manbow.co.jp/」

Voice File Book Data Release



是我們的Best、姐姐！／井上喜久子

發售商：PONY CANYON
編號：PCCG-00506
發售日：1999年8月18日
價格：待查

今期所介紹的日本著名聲優——井上喜久子，除了有不少的動畫作品有她的參與外，亦在歌唱方面有十分多的發展，由她所作詞的歌曲「大大話話」也有十分首，再加上由其他作曲家和作詞家所推出的作品，數量認真龐大，而當中亦不乏不少名作；至於今次所介紹的大碟《是我們的Best、姐姐！》，就是早前曾經經過聲優迷們的投票後，而選出來的18大金曲，這些歌曲全是收錄在井上喜久子曾經推出過的各大小碟內，現在只是收錄票數最高的18大，對於比較後期才認識井上喜久子而且對於她的歌聲有點興趣的話，這大碟不妨買來聽；此外隨碟亦會附送一條電話繩。



與Fierute海一起消失～THE LAST OF ROMANCE

主唱：LAREINE
發售商：SONY RECORDS
編號：SRCL-4751
發售日：2月16日（特別版）
價格：3200日圓（連稅）

樂評分：7分



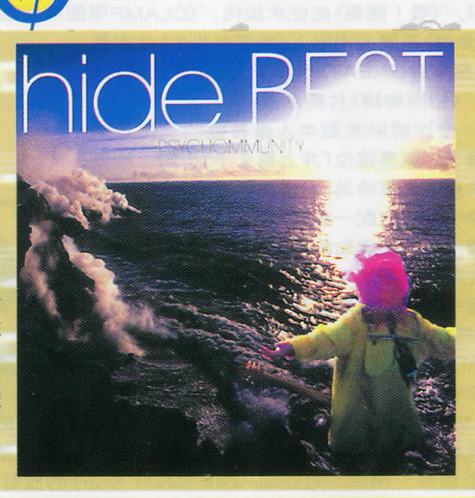
可能是簽了大公司的關係，LAREINE未推出處女細碟已引起業界的注意，當然這亦會他們在Indie時期便有一定的知名度有關。LAREINE的音樂有點和MALICE MIZER相似，同樣都是集視像、J-Rock及Classic等元素於一身，加上主音Kamijo剪短頭髮後看起來和Gackt有點相似，故此筆者有這種聯想。全隻大碟合共有16條Track，雖說有部份是Instrumental可是內容卻很豐富，單曲作品《fiancailles》和《Billet~幼夏之便箋》起初聽到有很重SHAZNA的法式情歌Feel，不過當《冬東京》推出就開始對它改觀，發覺它的世界觀並不膚淺。不知為何，把四隻單曲以現在的形式擺放竟然能夠構成一個完整故事來，亦因為此原因頓覺這大碟很有特色，尤其是最後一首歌《與Fierute海一起消失》簡直是全碟最正的一首作品。（福田）

hide BEST~PSYCHOMMUNITY



主唱：hide
發售商：UNIVERSAL VICTOR INC.
編號：MVCH-29044
發售日：3月2日
價格：3045日圓（連稅）

樂評分：8分





離開我們已將近兩年了，hide的音樂仍是活在各個J-Rock樂迷的心中。踏上征途成為X的結他手後，hide的Solo Debut彷彿象徵着另一股搖滾勢力的誕生，毫無疑問相比起X的成就hide本人絕對不遜色於前者。由最初期《HIDE YOUR FACE》的《50% & 50%》、《EYES LOVE YOU》和《DICE》，中期《PSYENCE》的《MISERY》及《GOOD BYE》，以至hide with Spread Beaver的《ROCKET DIVE》和《PINK SPIDER》等等，都是質素甚高的搖滾作品，兼且不論形象抑或音樂路向都對後輩形響甚為深遠。如果你一直有追隨開X、LUNA SEA或GLAY等樂隊，就一定要買這張精選碟回家收藏，無論你是否hide的Fans。（福田）

3月份New Release推介

日本POP DISC

eternity

主唱：Every Little Thing
發售商：avex trax
編號：AVCD-11757
發售日：3月15日
價格：3059日圓（連稅）

ELT期待已久的最新大碟，距離三百萬超人氣作《Time to destinaton》已有足足兩年，新概念從充電期間不斷灌入將其電子Pop Tune變得更成熟，歌曲方面則收錄了《Pray》和《sure》等共11首。

FRESH

主唱：JUDY AND MARY
發售商：SO What? Records（EPIC RECORDS）
編號：ESCB-2110
發售日：3月23日
價格：3059日圓（連稅）

在去年TOKYO DOME演場會宣布活動暫時休止的JAM，自從發表過最新作《Brand New Wave Upper Ground》便推出這張集合了6年半來眾精彩作品的精選，當然不會缺少大家喜歡的《Over Drive》、《雀斑》和《散步道》啦！

Here

主唱：GRAPEVINE
發售商：PONY CANYON
編號：PCCA-01423
發售日：3月15日
價格：3059日圓（連稅）

充滿生命力的音樂是樂隊創作泉源的不可或缺要素，GRAPEVINE自推出過成績不俗的大碟《Lifetime》後現在無論是哪方面都進步神速，像《Reverb》這類歌曲在田中和將的結他下頓變得更具實在感。

MILLENNIUM BEST

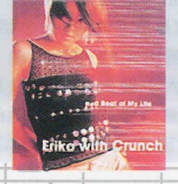
主唱：工藤靜香
發售商：PONY CANYON
編號：PCCA-01429
發售日：3月15日
價格：3885日圓（連稅）

即使出道超過10年仍活躍於一二線之間的靜香，雖然多番推出精選不過今次卻和以往有點不同，全套3 CD包括她仍在束髮少女隊以至最近期推出的全部39隻Single，與其叫Best倒不如叫Singles Collection。

Red Beat of My Life

主唱：Eriko with Crunch
發售商：TOY'S FACTORY
編號：TFCC-87054
發售日：3月15日
價格：1050日圓（連稅）

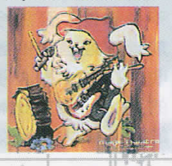
在其餘三名成員均已推出過個人作品後，SPEED面臨解散的前夕今井繪理子終於都作出其Solo Debut，歌路明顯夾雜了強勁的跳舞及搖滾元素，整體上絕對不比hiro為差。



Magic theatre

主唱：La'cryma Christi
發售商：POLYDOR
編號：POCH-1914
發售日：3月15日
價格：3059日圓（連稅）

出道約有三年的La'cryma，這次是他們的第三張原創大碟，但留意對上兩隻單曲《WITHOUT YOU》和《永遠》並沒有被收錄，而由LEVIN初次包辦曲詞的《在雪中消失的二人》是注目作。



CUSTOMIZE

主唱：LUCA
發售商：POLYDOR
編號：POCH-1915
發售日：3月15日
價格：3059日圓（連稅）

雖然Major只有約半年但這麼快便推出首張專輯，LUCA的確擁有一定的潛質，別被其Visual感誤會它的音樂虛有其表，它的幕後班底絕非無名小卒，而值得推介的歌曲有《Be Myself》和《Prayer》。

moon

主唱：深田恭子
發售商：PONY CANYON
編號：PCCA-01422
發售日：3月15日
價格：3059日圓（連稅）

Kyon小妹投身歌壇的首張個人大碟，視華原朋美為偶像的她唱功毫無疑問一次比一次進步，雖然走着偶像路線可是卻有一定實力，至於收錄歌曲則有最近推出的《閃耀的瞬間》等11首。





BY：福田(Pop)、山寺良牙

頭文字D Second Stage D SELECTION 1



動畫：《頭文字D Second Stage》

著名的心路賽車動畫《頭文字D》，相信有不少的觀眾對它的電腦十賽動畫嘆為觀止吧！繼《頭文字D》第一作所出場的ROCK樂曲十分之受歡迎後，其第二作《頭文字D Second Stage》亦同樣使用此技巧，而樂曲方面亦有不少新曲出場，不過，看動畫版時相信各位觀眾留可能去專心聽歌的了！於是有關音樂廠商AVEX便推出與《頭文字D Second Stage》有關的音樂大碟，而第一隻就是今次所介紹的《頭文字D Second Stage D SELECTION 1》。這大碟是專門收錄《頭文字D Second Stage》的Act.1～9內，所有出過場的背景音樂，全部也是屬於ROCK系的歌曲，所以不太適宜在晚上睡前聽；不過，若是有手頭上很多工作還未完成，同時又很倦的時候，當聽到這類的歌曲，一定會令你煥然一振。(山寺良牙)



10th Anniversary KONAMI Label Vocal History Collection

遊戲：《兵蜂》、《心跳回憶》、《凝望騎士》……等

想也想不到，原來由KONAMI所推出的遊戲關連音樂大碟已有十年的歷史，雖然近來他們沒有太多的作品推出，但在最輝煌的時候的幾乎每個月也有超過五隻的大碟推出，特別是《心跳回憶》和《Beat Mania》的期間，可說是每個月的買大碟費用也十分驚人；剛巧現正是十週年誌慶，便將這十年來的著名遊戲關連歌曲重新收錄於一隻大碟內，亦就是今次的《10th Anniversary KONAMI Label Vocal History Collection》，所收錄的關連遊戲除了剛提到的外，亦會有《大盜伍佑衛門》和一些與遊戲節目有關的主持人的歌曲，當中亦不乏名作，如：《Happy Birthday》、《戀愛的話》、《教給我Mr. Sky》，若想一口氣聽到這十年來KONAMI的遊戲關連歌曲有怎樣的演變和進化，這是一個大錯的選擇。(山寺良牙)

樂評分：7分



ANIMATION MUSIC

I Love HINA

動畫：《LOVE HINA》
發售商：KING RECORDS
編號：待查
發售日：4月26日
價格：未定

赤松健的著名漫畫作品《LOVE HINA》的關連作品，這個將會收錄動畫版的歌曲以及各人物的Image Song。



Digimon Adventure Best Hit Ballad

動畫：《Digimon Adventure》
發售商：NEC Interchannel
編號：NECA-30020
發售日：3月24日
價格：3200日圓

收錄《Digimon Adventure》中精選14首是HIT的歌曲，當中亦會收錄其中兩首的KARAOKE版，此外初回特典亦會以BOX形式推出。



GAME MUSIC

Digimon World Card Battle Original Soundtrack

遊戲：《Digimon World Card Battle》
發售商：NEC Interchannel
編號：NECA-30022
發售日：4月5日
價格：3000日圓

在PlayStation上十分受歡迎的Card Game《Digimon World Card Battle》的遊戲Soundtrack，全碟共收錄37條音軌。



超級機械人大戰α Original Score 1 天空之章

遊戲：《超級機械人大戰α》
發售商：First-smile Entertainment
編號：FSCA-10125
發售日：3月17日
價格：2381日圓

首先別以為有「天空之章」就是Drama CD，事實上這個是遊戲的Sountrack，當中有11首遊戲的BGM，以及7首由水木一郎和葉山宏治所唱的歌。



VALKRIE PROFILE Arrange Album

遊戲：《VALKRIE PROFILE》
發售商：First-smile Entertainment
編號：FSCA-10121
發售日：3月1日
價格：2666日圓

這隻是ENIX著名動作角色扮演遊戲《VALKRIE PROFILE》的第二隻大碟，內容收錄12首由櫻庭統選出和重新灌錄的樂曲。



私立Justice學園Adventure Drama Album～被狙擊～

遊戲：《私立Justice學園》
發售商：SULEPUTER
編號：CPCA-1039～1040(CD 2枚組)
發售日：3月23日
價格：2940日圓

哇！認真古怪！竟然故事是不會以隨機形式去聽的？那便豈不要使用CD機的隨機模式來聽嗎？

GREAT魔法大作戰 Original Soundtrack

發售商：SULEPUTER
編號：CPCA-1041
發售日：3月23日
價格：2100日圓

收錄遊戲的全樂曲共17首，除此之外，初回特典更會附送與封面大小同樣大的貼紙一張。



Ys Piano Collection

遊戲：《伊蘇》系列
發售商：FALCOM LABEL
編號：NW-10102370
發售日：3月16日
價格：1980日圓

從《伊蘇》系列內精選10首樂曲，再次重新灌錄成鋼琴音樂推出，動人的旋律將會再次震動你的心。



主持：福田

JUDY AND MARY

非一般感覺的精選碟誕生









如果你是近一兩年才開始聽J-POP/ROCK的朋友，JUDY AND MARY這個名字可能對你會有點陌生，不過若說起日劇《新聞女郎》主題曲《散步道》或動畫《浪客劍心》第一代主題曲《雀斑》，相信必定會有點印象。沒錯，那個聲線特別的YUKI正好是J.A.M.的女主音，而它在日本的受歡迎程度絕對不下於大家熟悉的GLAY或L'Arc~en~Ciel。

罕有的女性主音搖滾樂隊

初代的J.A.M.於1992年2月組成，當時的成員有YUKI、恩田快人、五十嵐公太和一名協力結他手，和一般Indie Band相同都有到著名的目黑鹿鳴館展開個唱及製作唱片，直到93年TAKUYA的加入正式與EPIC RECORDS簽約成為歌手，並於9月推出首張單曲《POWER OF LOVE》。雖然不算得大紅大紫，但J.A.M.在95年末時所推出的第三張大碟《MIRACLE DIVING》已十分暢銷，回想起當時搖滾市場還是長輩們的天下呢。

劍心主題曲唱遍全國

但若提到它最卓越的成就，就相信非接下來的大碟《POWER SOURCE》莫屬，皆因這張不論銷量還是歌曲質素都很突出的作品是J.A.M.的代表作，尤其是《雀斑》一曲更流行到街知巷聞，不得不說《劍心》幫了他們一把。隨後於98年推出大碟《POP LIFE》後它的活動開始慢慢沉寂，難道是解散的前奏曲？結果在12月26日假TOKYO DOME舉行演唱會時YUKI向全場觀眾說「我們會暫停活動一年…」。

活動休止後各自各精彩

四名成員在99年各有自己的活動——YUKI和CHARA組成一碟組合chara+yuki，並參與佐久間正英的特別計劃NiNa；TAKUYA除了繼續在其Solo Unit ROBOTS外還替Lucifer作了很多歌；恩田快人替SME的P.O.T.第二彈藝人Whiteberry負責監製工作；五十嵐公太則參與一些業餘組合的彈奏。直到現在，四名音樂人再走在一起推出新作，不知道音樂路線上會否變得更精煉、更充滿各種元素？



FRESH
EPIC RECORDS／ESCB-2110／3059日圓(連稅)／23-3-00
收錄歌：(1)POWER OF LOVE (2)BLUE TEARS (3)DAYDREAM (4)Hello! Orange Sunshine (5)RADIO (6)小さな頃から (7)自転車 (8)Over Drive (9)KYOTO (10)ドキドキ(11)そばかす (12)クラシック (13)くじら12号 (14)散歩道 (15)ミュージックファイター(16)LOVER SOUL (17)Brand New Wave Upper Ground

近十年來為J-ROCK帶起新衝擊的其中一個樂隊精選大碟，收錄了大部份單曲作品，由最初期的《POWER OF LOVE》及《BLUE TEARS》、中期紅遍全日本的《Over Drive》與《雀斑》以至較近期的《散步道》和《MUSIC FIGHTER》等，幾乎等同了整個J.A.M.出道歷程，聽眾可從中體會到它的成長和轉變。

Singles Discography

POWER OF LOVE
EPIC RECORDS／ESDB-3417／816日圓(連稅)／22-9-93

BLUE TEARS
EPIC RECORDS／ESDB-3439／1020日圓(連稅)／21-11-93

DAYDREAM
EPIC RECORDS／ESDB-3473／816日圓(連稅)／21-4-94

Hello! Orange Sunshine
EPIC RECORDS／ESDB-3504／816日圓(連稅)／21-8-94

Cheese "PIZZA"
EPIC RECORDS／ESDB-3530／816日圓(連稅)／2-11-94

小さな頃から
EPIC RECORDS／ESDB-3550／816日圓(連稅)／21-1-95

Over Drive
EPIC RECORDS／ESDB-3577／1020日圓(連稅)／19-6-95

ドキドキ
EPIC RECORDS／ESDB-3630／1020日圓(連稅)／21-10-95

そばかす
EPIC RECORDS／ESDB-3655／1020日圓(連稅)／19-2-96

クラシック
EPIC RECORDS／ESDB-3730／1020日圓(連稅)／28-10-96

くじら12号
EPIC RECORDS／ESDB-3747／1020日圓(連稅)／21-2-97

ラブリーベイベー
EPIC RECORDS／ESDB-3760／1020日圓(連稅)／21-5-97

LOVER SOUL
EPIC RECORDS／ESDB-3800／1020日圓(連稅)／15-10-97

散歩道
EPIC RECORDS／ESDB-3820／1020日圓(連稅)／11-2-98

ミュージックファイター
EPIC RECORDS／ESDB-3830／816日圓(連稅)／1-4-98

イロトリドリ セカイ
EPIC RECORDS／ESDB-3859／611日圓(連稅)／9-9-98

手紙をかくよ
EPIC RECORDS／ESDB-3881／1020日圓(連稅)／11-11-98

Brand New Wave Upper Ground
EPIC RECORDS／ESCB-2102／1223日圓(連稅)／23-2-00



精美禮物送俾你！

為了慶祝JUDY AND MARY推出首隻精選唱碟，我們找來了5份精美的宣傳用禮品送給廣大讀者，分別有JUDY AND MARY貼紙、NiNa襟章和POST CARD，有興趣索取的朋友請來信到遊戲誌，信封面只要註明「JUDY AND MARY精品抽獎」即可，先到先得。

鳴謝：SONY MUSIC (HONG KONG) LTD.

推銷員手記

嘉德莉！妳好勇敢啊！

令人懷念的名作劇場（五）

令觀眾在現實之中成長的《飄零牧牛女》



一如以往，「名作劇場」系列的主角往往是一些生活在不幸家庭之中的人，而在《飄零牧牛女》之中的主角亦是一樣的，她的名字是「嘉德莉」，基本上，她的出身不是太差的，不過由於家越來越差，所以其母要到外地工作，所以，「嘉德莉」最後也為了家計而山外工作。

不過，大家不要以為這《飄零牧牛女》的故事是一個非常悲慘的故事，事實上，這個故事的真正意義不是要說甚麼非常悲慘的少女孩，非也，其實這是一個非常勵志的故事，首先，主角「嘉德莉」是一個非常樂天的人，她這種的性格亦為帶來了不少奇妙的遭遇，在她外出工作的這段期間，她除了沒有遇上一個無良的僱主之外，更給她遇上了一戶又一戶的好人家，在工作上，她是一個非常勤奮的人，而且她又樂於助人，所以不論她到任何地方也會受到歡迎，而另一方面，她的遭遇亦令身邊的人非常同情……

原來，「嘉德莉」的母親在工作之中得了重病，所以遲遲未能回家，當然，故事到了最後也是大團圓結局，當然，在中途一定會有些少阻礙的，而相信最令人印像深刻的當然是她身邊的小狗，而在故事劇情方面，當然說到在牧場之中那個精神有問題的夫人。

如果大家對本專欄有甚麼意見的話，可以寫信來和黑龍研究研究，亦可以電郵到bd@gameplayers.com.hk和黑龍談談。

TEXT：赤目黑龍

MS戰鬥記

《吸血鬼傳說 六》

對於有關吸血鬼的記載，可謂世界各地都有，不論的是東歐或西歐；甚至是亞洲都可以找到有關記載，當然他們所記載的VAMPIRE，與歐洲的很不同，但是有相同的特徵，就以大家最熟識的「彊屍」為例，根據中國有關「彊屍」的記載，「彊屍」是人死去之後，其屍體變得彊硬，並只會在夜間活動。在這個情況下這屍體是不會腐化，全身長出長毛，牠們的行動是不能令人感覺到牠們是有意志，擁有異於常人的怪力，牠最愛是從人類的頸部中吸取血液。

從吸取血液的特徵可見，牠與歐洲的VAMPIRE有類似，唯一最大的不同，就是歐洲的VAMPIRE擁有自己的意志作出任何行動，並稱之為吸血鬼。因此在筆者個人認為，吸血鬼與彊屍是兩種不同的VAMPIRE。

另外、有一樣東西是很值得考究，那就是在《惡魔城》系列遊戲中，同時擁有人類血統和吸血鬼血統的Alucard，他不單擁有像吸血鬼般的變身能力，還擁有人的理性，而且更不怕使用十字架和聖經，這樣一來他豈不是等於無敵？不、由於他一半是人類，他的體格只是比人類較強，並不能像吸血鬼般擁有強而有力的體格。最後，還有另一個疑點，那就是Alucard之子Ralph，是否同樣擁有吸血鬼的血統，但是在遊戲的設定裏，並沒有提及過此事，所以直到現在仍是個謎。

參考資料

全《惡魔城》系列遊戲／ 電擊Nintendo 64 99年2月號／ FAMI通64+／ Turth In Fantasy XXXII VAMPIRE 吸血鬼傳說之系譜……

（註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址：GM_MS@hotmail.com）



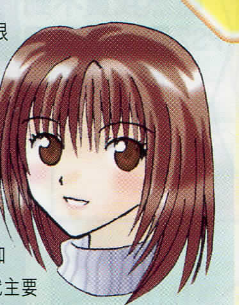
四格漫話



小璘的快適空間

卒業M報教活動(一)







相信各位若有看過《編者話》和《編輯接待處》，也知道小璘是很喜歡《卒業M》的啦！(笑)由於曾經有讀者想小璘介紹此作，所以小璘就藉着這裏寫寫，順便宣傳一下「卒業M教義」了，(—MS很喜歡這樣說小璘的……)嘿嘿！！

《卒業M》雖然是《卒業》系列的作品，可是此作最初不是以遊戲形式出現，而是從一個《卒業》的音樂會開始。之後，在此作推出了CD Drama和Single後，原作者有栖川けい就開始為這班男生作故事，並與最近的代表作有《D.N.Angel》和《女神候補生》的漫畫家杉崎ゆきる合作推出漫畫，而故事就主要圍繞着此作的五位男主角「問題少年——新井透吾」、「孤僻混血兒——高城紫門」、「高材生——中本翔」、「運動健將——加藤勇祐」和「遊戲專家——志村未希田」，當中有提及到他們的友情、愛情等生活，是一套沒有女主角的少女漫畫。

《卒業M》自推出漫畫後大受歡迎，除了本身故事有趣外，五位男生的漫畫造型和為五位角色配音的聲優亦是得到讀者支持的原因。因此此作亦開始有多方面發展，其中有小說、電台廣播劇、Music Video、宣傳活動、電視遊戲，與及於上年出的錄影帶，直至最近他們的學弟「GIZOKU」出場，《卒業M》才於今年的3月正式完結長達4年多的「高校生活」。

在此作中除了角色吸引小璘外，他們之間的友誼亦是最值得欣賞的地方。雖然他們來自不同的背景、性格也有很大的差異，因而經常吵架，亦對大家有些不滿；但其實他們是互相了解，而且還很關心對方。不過很可惜小璘太遲喜歡《卒業M》(是在98年此作推出PS遊戲的時候)，所以有很多此作的東西也錯過(>_<)，幸好還沒有在它完結後才認識(^-^;)！

若有問題和意見，歡迎來信或E-MAIL至shugogetten@hongkong.com

☆這次的「聲優似顏繪」是女聲優，小璘是非常非常喜歡她的！至於上期畫的是「綠川光」來的！(^-^;)>

老福吹水站

2000年上位新人組合推介

隨着1999年的過去，不少新人及組合已成功闖入各大流行榜的前列位置，例如濱崎步、PIERROT、Deg、Hysteric Blue和move等都紛紛取得理想成績，不過到底今年的情況會怎麼呢？以下是筆者的小小個人推測。

(1) LAREINE

若論搖滾/視像系樂隊而言，筆者覺得剛推出了大碟的LAREINE會有不俗的成就，原因是視像系樂隊現今仍活躍在前線的就只有PIERROT和Deg，GLAY、SOPHIA與La'cryma Christi等已漸漸變成較着重音樂演出了，至於Visual系總大將MALICE MIZER則因為Gackt和Kami的離隊和逝世而變回Indie Band，以致給予有一定質素的LAREINE一個上位空間。

(2) LUCIFER

若有留意開音樂雜誌，大家可能會聽過LUCIFER擁有「第二隊GLAY」這個稱號，到底這個用詞是褒是貶現在還未有定論，可是需知道GLAY在出道後半年已有大班少女FANS支持，這全有賴TERU、JIRO與HISASHI的個人魅力(筆者並非說GLAY沒有實力！)。而現在的LUCIFER亦有這種潛質，加上還請來皇牌監製佐久間正英幫手…難道這才是「第二隊GLAY」的真義？！

(3) 倉木麻衣

無話可說，首張單曲《Love, Day After Tomorrow》推出至今仍高据Oricon榜前列位置，加上氣勢如虹下一首歌勢必成為眾矢之的。

(4) m-flo及(5) Do As Infinity

兩隊都是一女二男的三人組合，類型亦是大眾所容易接受的J-POP，不過m-flo的主音是外藉女子而D.A.I.則有長尾大這名創作好手作曲，各有千秋不相伯仲，但目前形勢上有avex撐腰的D.A.I.會比較有利。

今期是最後一次和大家詳談福田的生活感受了，如果有興趣和筆者保持聯絡，歡迎電郵到hystericb@hotmail.com繼續暢所欲言。

TEXT：福田







我也是有証明的啊！你次次到了別人的家中一定會二話不說地開人家的寶箱，把人家的物品都全部拿走。





——PS2，後日談！

露嘉的未來化衣服

HELLO~ 我是露嘉啊！雖然我買不到PS2但也還是很開心的啊~哈哈

不是吧！

沒什麼大不了吧！我都沒有理它賣多少錢的哩！

對了！露嘉呀！其實有個問題想問你的...

就是你到底儲了多久的錢呢？你上次說想買PS2時我真的嚇了一跳呀！

因為我根本沒有儲過錢，就算是好貴還是好便宜也沒什麼所謂的呀！

我覺得你好利害啊！

因為我是想和你一起去，你就會出錢幫我買呀！哈哈哈哈哈~~

好彩我遊說有效，不是的話我便死定



G.P. 鈴奈留言板

可惡~~~PS 2又貴…麥記又推出哈努吉蒂…令到小妹的荷包受盡折磨…算吧！唯有在公司偷玩……反正強搶得到就行！！嘻嘻！公司的PS 2是我的！！哈哈！（←某編輯按：想死）。說開又說，近來公司來了幾位新同事，大家不要遺忘他（她）們啊！

「我的畫不見了~~！！」

Dear里繪：

你好！我們這裡有兩個人！有些問題想問問里繪。

雪野：小女子經常和妹妹花野一起寄畫來(多數妹妹一幅，小好兩幅或以上)但為什麼小女子的畫一幅也未刊上呢？(已經等了兩個月多了，大概有六幅以上的畫存在里繪那裡(可能已發看了∵)……在121期裡才知原來畫越多，刊登日期越後，但也不至於兩個月吧？

花野：Hi！我想問為什麼別人利用了木顏色，刊登出來的效果那麼深色？而我的畫好像沒有吃飯地畫。但我已很大力上色了，還有原稿和刊登上的作品好像有點分別，是否每個人的稿和刊登作品也是這樣呢？

本人在讀幼稚園時已開始學畫漫畫，但現在可是畫極也沒進步，為什麼？另外我們想知道鈴奈去了那裡？可否透露一點呢？我們今次畫的主題是「我們是『媽』生的」，目的是想讓里繪評一評我們兩個畫工及分別。還請里繪小組賜教！(Sorry！咪字越寫越細！)

祝貴刊蒸蒸日上！

花野．雪野上

26.2.2000

Dear雪野、花野：

很多謝你們的來信，有關刊登畫稿的時間，若你看之前小妹在《編輯接待處》回答Leona和阿翠的信，又或是看小妹主持的《GP GALLERY》「開場白」，也知道每期收稿的數量也不少，亦曾呼籲過投稿者盡量不要一次過寄大量的畫來。因此你們的畫稿經常也數張寄來，為了對其他讀者公平起見，便唯有每次其中抽選一幅刊登，不過小妹沒發覺原來每次也是抽中了花野的畫……(^-^;;)但請你們放心，小妹是不會殘酷對待所有畫稿的，而你們的畫亦會盡快處理了！

木顏色是否上色，除了是與是否用力地塗外，紙質亦十分重要。若只是用普通薄薄的A4影印紙是不能上色的，用紙紋較明顯的紙來塗色效果會較好，例如水彩紙、Kent紙也是不錯的選擇。至於刊登出來的畫稿與原稿有分別，這也是由於它經過縮細和印刷，所以差別是免不了。

原來花野是在讀幼稚園時已開始畫畫了嗎？很利害哩！你認為自己沒有進步，這樣問題小妹也不知怎樣回答，若說改進方法的話，小妹還可以幫你。要進步首先就是要多多留意不同人的畫法，嘗試觀察別人的優點缺點，從而在其中學習什麼該畫、該避免。其實如果你有留意日本一些著名漫畫家的畫，他／她們也偶爾會畫錯比例，所以不要因他們的名氣而有樣學樣，而是運用自己觀察所得而畫，這樣才能不斷進步的。所以你要努力加油啊！

你們的畫題也頗有趣哩！人人也是「媽」生的嘛！莫非你認識有人不是媽生的……說回畫功，兩者好像沒有什麼分別(小妹可不是鑑畫專家啊！／^-^;;)至於畫面方面，你們好像太過依賴「托印效果」，雖然這是一個不錯的構思，但是也不能每幅畫也用它的。

里繪上

「我想訂閱！！」

遊戲誌的各位編輯們：

おてすうをおかけしました！

先自我介紹一下。我嘛，是一位內地的高一學生。

湖南師範大學附屬中學高9905班謝昭白。

哇！你們的雜誌真的非常好，在班裡還能掀起傳閱的狂潮。

好，現在講正題。

目前，長沙內只有一家報刊發點有你們的雜誌，(標價29.8實賣24元)，但是因為種種不詳的原因，以至於到貴刊要非常的久。今天，3月9日，才買到114期(1999年11月20出版)。估計貴刊可能沒有在內地發行過吧，但在我們學校卻非常地看好。試問一下，貴刊長沙地區有沒有(很貴的郵費喔！)，因為它非常的棒。(請告之具體的聯系方法)

我想貴社一定會願意擴大在內地的知名度吧。

好了，祝貴刊越辦越好！

謝昭白

2000.3.9

Dear 謝昭白

其實你的情況我很明白，不過只要你打我們的電話熱線，就可以申請海外訂閱，這樣就不用買一些過期的書籍了！最後很多謝你對我們的讚賞，我們會繼續努力的。

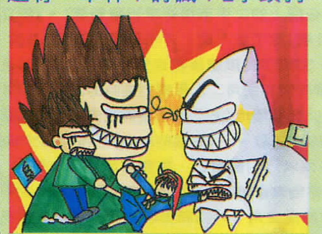
露嘉 上

同人祭

HI！《同人祭》又來了！今期又收到讀者的作品。本欄的目的是刊登一些讀者對遊戲創作以及GPM內的編輯繪畫像之作品。假若你們有意參加這同人祭的話，就寄來本編輯部《編輯接待處》收就可，但題目只限於編輯的畫像及自創遊戲人物。

創作者：Lion

題材：阜林！詩識！L字頭狗



創作者：雪野和花野

題材：我們是「媽」生的



小通告

大家想與我們的編輯交朋友嗎？想的話就事不延遲，快些寄信來《編輯接待處》啦！他(她)們很樂意成為你們的筆友，這是個機會不是時常有的，只要將信寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，並註明《編輯接待處》就可。記得來信者的字數請不要多於800字，而且更要用鉛子筆鎮寫。

無責任讀者擂台

主持人：赤目黑龍

黑龍先生：

很久也沒來信談我對遊戲界的所見所感了，文筆也不禁生硬起來，加上那些可惡的COURSE WORK和考試使我機也少打了，若非有NGPC的《CARD FIGHTERS》給我「吊命」，恐怕我已被那些功課考試迫至自盡矣。

閱過上期《阜林談話室》「僕と詩織」一文後，感受極深，亦希望抒發一下我對《心跳回憶》這遊戲的見解，故來信一談。

在我仍然停留在超任階段的次世代遊戲機時期，已不斷從各遊戲雜誌和某報著名的「電玩天堂」，聽／看見《心跳回憶》、「詩識」甚麼的。那時仍是「格鬥遊戲死硬派」的我，心中便只有《街霸》和《拳皇》，對這個竟能成為經典的遊戲甚少理會。然而日子久了，漸漸對《心跳回憶》這四字漸感興趣，於是便決定了若有機會的話，一定要好好的玩它一玩，在中七重考完結當天，便急不及待的去買回家玩，一玩，便完完全全被這遊戲的那種「純愛」所攝著了(也就是如此，我才明瞭為何台灣人會將其譯之為《純愛手札》)。千辛萬苦「求」朋友借來的《拳皇96》竟也慘遭冷落！《街霸》？「甚麼來的？！」(笑)看著一個女孩(我第一個完成的是朝日奈奈子)向自己表白，心中實在感動萬分－－縱使明知這只是一場遊戲一場夢。其後熟習了遊戲的運作後，我才向真正喜歡的片桐彩子和鏡魅羅「埋手」，玩得瘋狂了，不禁打了一首「油詩」去抒發我對這遊戲的熱愛，見笑了：

《心跳的回憶》啟示錄

「詩織魅力沒法擋
搞到「三大家族」水汪汪
心跳回憶就好鬼爽
所以《拳皇》慘被打入冷宮房！
心跳回憶就好鬼爽
何排我就好鬼忙
皆因隻GAME搞到我暈晒大浪
雖則係有啲傻夾戇
但係起碼唔駛做死格鬥驚！」

結果當年暑假，《心跳回憶》便陪伴我兼職、求職和等升學了。這遊戲我完成了不下十五次，但最令我可恨的，就是始終遇不見所謂「安慰獎」的館林見晴！

及後，《心跳》亦推出了不少其他類型的遊戲，如puzzle、adventure(文字冒險)等(幸好沒有出格鬥！)。然而，眾《心跳》迷不知有否察覺雖然都是《心跳》系列，但其中的人物設定則有頗大的差別？原來單單《心跳》系列便有著至少四間Konami的子公司分頭製作，大致可分下列幾項：

推出遊戲	製作公司	機種
心跳回憶～forever with you	KCET(T=Tokyo)	PS/SS
心跳回憶～放課後	KCET	PS
心跳回憶對戰珠	KCET	PS/SS
心跳回憶selection～藤崎詩織	KCET	PS/SS
心跳回憶Private Collection	KCET	PS
心跳回憶Drama Series 1-3	KCET(J=Japan)	PS/SS
心跳回憶對戰特價珠	KCET(S=Sapporn)	PS/SS
心跳回憶Pocket	KCET(K=神戶)	GBC
心跳回憶～看看你的心跳	？？	AC

(以上資料乃從Konami網頁所得。倘有錯漏敬請指正。)

而在眾多的《心跳》系列中，我最寵愛有加的便肯定是Drama Series了。遺憾的是我竟然沒有買第一集《虹色的青春》，因為我對虹野沙希的興趣不大。等到玩完二、三集後，加上對虹野的聲優菅原祥子「日久生情」，才後悔為何當天賭氣不買《虹色的青春》。(害得我現在天天在網上的二手市場祈求出現奇跡)。《旅立之詩》我差點兒買不到，幸好「玩具反斗城」救了我一命，才不致於失去玩《心跳一》的最後之作。跟山寺良牙先生一樣，完成了詩織篇後我也情不自禁起來(即是甚麼？看回一百期的編者話吧！)，看著詩織和主角二人青梅竹馬時的回憶，我才深深明白為何許多《心跳》迷會對詩織如此死心塌地(亦不禁感慨何我的青梅竹馬跟我又沒有這般感人的經歷！)。而結局的兩首歌－－《幸福的Image》和《星之Power Up》更是我近來的「吊命歌」，每朝必用以「炸」醒自己，免得賴床遲了上學。

雖然《旅立之詩》感人甚深，包裝亦極為豪華(我買的可是SS版)，相比之下，我反而更喜歡《彩之Love Song》，可能是主角、片桐和美咲鈴音的三角關係友代得精彩吧。然而，我反而不高興為何不可以跟鈴青有Good Ending，與片桐彩子相比，我更喜歡鈴音這個「小師妹」(有人會生氣嗎？)《Saturn Fans》更將鈴音的出現說成是「片桐彩子之受難」！(見98年第六期)而鈴音向主角哭訴：「前輩！為甚麼我不行？為什麼？」之時，若可以給我選擇(但可惜沒有)，我一定會選：「我其實喜歡妳啊！鈴音。」

至於阜林先生提及「詩織的聲音能夠穩定聽者的情緒，我對此極表贊同，詩織(或，金月真美)的聲音十分柔和(但配《餓狼》的李香緋卻另一番味道？)，聽她的歌後，煩惱也一掃而空。前陣子被那些該死的assignment和考試弄至難以入睡，我便會聽收錄在《Vocal Best Collection 1》的《すれを空に飛ばさないで》(見否該譯作「不要把它飛向天空」？)才能安然入睡(慘，說得像是催眠曲似的……)，發惡夢的次數也大幅減少了。

總結了這幾年來玩《心跳回憶》的歷程，現在回看起來，不禁有點兒唏噓，一來感慨自己的中學生活沒有《心跳回憶》中那般美好，加上隨著《心跳》伴我成長，成長過來才知道自己年紀已不少了(很快便要面對失業的壓力！「拖呵呵……」)。縱使我對《心跳一》始終有著離不開的感情，但我絕對不會帶著這份偏愛去玩《心跳二》，至於《心跳二》我又玩得如何呢？有機會再談吧！

最後，從上期黑龍的話中，我想黑龍先生可能對這篇文章興趣不大，希望這篇拙作沒有浪費你的時間吧！至於黑龍先生云「是否遊戲之中的女性比現實的女性好得多呢？」剛剛被三個女人氣得死去活來的我只能回應道：「兩睇啦！」

謹祝《遊戲誌》龍年再創高峰！
讀者林仁
庚辰正月初九子時

林仁

實在非常林仁君的來信，其實，任何讀者寄來的信黑龍也會詳細的閱讀，不會因為內容不合心意而「放棄」，大家可以放心吧！

至於《心跳回憶》這遊戲，黑龍實在沒有太深入研究過，甚至可以說沒有多玩過，所以對遊戲沒有太大的認識，不過，在身邊亦有不少人有玩過這遊戲，當然，他也是一些和林仁君一樣對這遊戲極之鐘愛的人。對於這種鐘愛之情，雖然黑沒有玩過遊戲，不過，黑龍是極之理解這心態的，就如黑龍愛《超級機械人大戰》一樣，只是大家喜愛的遊戲不同而已。

至於林仁君說遊戲之中的聲優的聲音可是一種令人安神的靈藥，這說法其實只是因為你喜歡這作品而已，如果上了一個不愛《心跳回憶》的人，可能這便會變成一種「煩音」，黑龍說得對嗎？就如黑龍自己而言，每逢睡不著時，便會播一些如《CYBER FORMULA》或《勇者王》的歌曲來令自己入眠，這亦是一種「習慣」和「喜好」的問題。

當然，《心跳回憶》的成功非是因為遊戲之中有著甚像一般「女性」遊戲的「色情」，反而是像林仁君所說的「純愛」，這是種非常特別的形式，亦是一種非常溫和及易於接受的形式，不過，有一點是不能否認的，喜歡《心跳回憶》的人大多數也是沒有「女友」的人，所以難免有人會說這是一個「寡佬」遊戲。

黑龍始終也是一話：「找一個真的女朋友，大家便會知道對待一個真正女性應有的態度，遊戲終歸是遊戲，如果是依著遊戲的做法，肯定你這一世也追不到女孩子呢！」

祝 身心康泰！
赤目黑龍

投稿表格

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿
性別：
身份證號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿(　)
地址：＿＿＿＿＿＿＿＿
＿＿＿＿＿＿＿＿
電話：＿＿＿＿＿＿＿＿
(可使用影印本)



投稿須知

1. 所有來稿不能少於1000字；
2. 來稿時請連填妥表格，與稿件一同寄來；
3. 稿件請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明『無責任新GAME擂台主持人收』

來稿一經刊登，即可獲得200元作為獎勵，大家要湧躍來信啊！

先 說少許正經的話題，相信大家都知道PS2的DVD DRIVER因為有BUG，導致用家只需在手掣上按幾個掣，就能令PS2檢查區碼的功能失靈。雖然不是次次都成功，但這即是變相將PS2成為一部全區碼的DVD機。由於PS2的銷量將會以千萬計，SONY這個人為的錯失影響將會是非常巨大，首先電影出版商就一定不會坐視不理。到底SONY會有什麼解決辦法？

DVD PLAYER

本週精選

波洛古羅斯物語 1-3

發售日：3月24日　價格：各5500日圓　發售商：SPE、VISUAL WORKS
監督：真下耕一　聲優：折笠愛、白鳥由香、宮島依里
字幕：日語　映像特典：配音現場、關連商品介紹等






RPG遊戲《波洛古羅斯物語》以可愛的人物造型和感人的故事，廣受一般層的PS玩家所歡迎，早前更曾經被TV動畫化過，但筆者相信不少喜歡這遊戲的人都錯過了觀賞它的機會。不過大家不用失望，因為這作品現在已被DVD化了！這三隻DVD不但收錄了電視版頭十二集的故事本篇內容，而且作為DVD，各種映像特典當然是少不了的！例如VOL.1就收錄了《波洛古羅斯物語》在遊戲化之前計劃過的動畫電影版片段，和沒有字幕的OP和ED；VOL.2則有和《波洛古羅斯物語》有關的CD介紹和試聽；而VOL.3則可以讓觀賞者在三個名場面中選擇其中一個，欣賞它的配音過程。其他特典還包括DVD版獨有的短篇故事和卡拉OK等，充分利用了DVD的機能，喜歡這套作品的朋友不容錯過！




奪命狂呼 1&2 SPECIAL SET

發售日：3月24日　價格：6800日圓　發售商：ASMIK．東芝DIGITAL FRONTIER
導演：韋斯奇里雲　編劇：奇雲威廉遜　演員：歌特妮確絲、莉芙甘寶、謝利奧干納



《奪命狂呼》系列可以說是荷李活的小神話，《猛鬼街》導演韋斯奇里雲以一千四百萬的低成本製作的這套電影，結果卻收了一億美元的票房！片商有見及此，便立即開始了拍攝續集的工作，並火速在一年後上畫。雖然有說勁收作的續集一般小準都會較差，但結果卻又是出乎意料之外，因為它一開畫就有四千萬美元的票房，破了美國十二月開畫票房紀錄，而且最後它的總票房也在一億美元以上！今次日本方面為了紀念《奪命狂呼3》在4月1日公映，特地推出這套一、二集的合輯DVD，大家可以安坐家中一次過體驗《奪命狂呼》那種驚慄的氣氛，然後再去看《奪命狂呼3》，樂趣一定會倍增！



BOOGIEPOP不會笑 1

發售日：3月23日
價格：5800日圓
發售商：VAP
編號：VPBY-11047
原作：上遠野浩平
監督：渡部高智
聲優：清水里香、能登麻美子




相信有留意開日本動畫的讀者們對這套由同名小說改編的電視動畫都不會陌生。在各種媒體的推動下，它的受歡迎程度有增無減，不久後更會有真人版電影上映。至於內容方面是講述在某都市內最近不斷發生高中生失蹤事件，在年輕人之間流傳這都是一名叫BOOGIEPOP的死神做的好事。但其實在事件的背後正有着更可怕的邪惡力量存在……

傳奇女王伊利沙伯

發售日：4月5日
價格：5300日圓
發售商：SONY PICTURES
編號：SHD-431160
導演：錫哈加培
演員：凱蒂白蘭芝、約瑟費恩斯





在第71屆奧斯卡金像獎中受到六項提名的歷史大作，內容是描述了英國女王伊利沙伯的傳奇一生。作為英國國王亨利八世和其情婦之間誕下的私生女，雖然她背負着這不名譽的身份，但仍能在充滿陰謀、暗殺和背叛的政治之中，一步一步邁向女王之位，另外的感情生活亦是本片的重點之一。未在電影院看過的人不容錯過。

無限之RYVIUS VOL.1

發售日：3月24日
價格：4700日圓
發售商：BANFAI VISUAL
監督：谷口悟朗
系列構成：黑田洋介
人物設計：平井久司
聲優：白鳥哲、桑島法子、佐久間麗、



時間是23世紀，人類雖然剛剛從「極都特之海」──由於太陽出現異常而引起的電流風暴中復興過來，但卻找不到令這個風暴停止膨脹的方法。在這時候，一所用作訓練宇宙航海士的太空站「力比．三角」在補給能量時出現意外，掉進了「極都特之海」之中！在這危急萬分的環境中，「力比．三角」內的學生們竟然發現了一艘可以在風暴中潛行的宇宙艦「RYVIUS號」……

館主：里繪

畫人物時，人物的比例可說是最重要的，但是，不知道覺位是否對繪畫全身感到恐懼呢？因為從小妹收到的畫稿中，有很多也是以大頭、又或是半身為主；其中有些當然是用來迎合畫面，不過有一些卻是為了避開，寧可用一些東西來遮掩也不畫。雖然說「獻醜不如藏拙」，可是若長此下去的話，相信即使畫畫得多好，當中的也只是「半身人」……

特級佳作



Lion

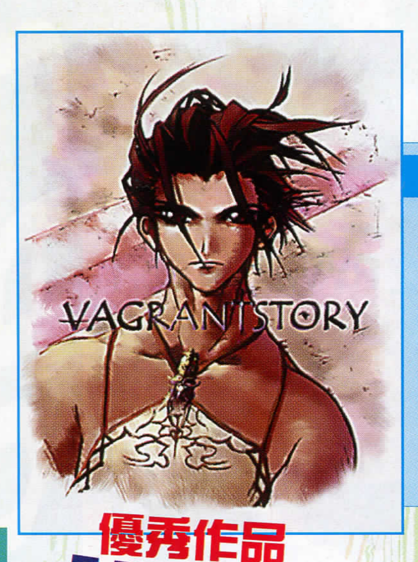
如果不是在畫上寫了畫中的兩個少女是朝日奈夕子和古式古加利，小妹還以為長頭髮的是《心跳2》的人物……以這兩個好朋友作為題材的畫很少見哩！整幅畫的氣氛不錯，但似乎在畫中點得太多白點了，令人覺得有點多餘，若可以點得少一些相信會更好。

機械貓

雖然畫面很簡單，但這次畫的「貓貓」比上次富豐得多哩！小妹最喜歡就是那隻老虎貓仔，十分可愛！用廣告彩的上色方法不錯；不過要注意畫面的整潔，特別是用紛彩的部份。



優秀作品



優秀作品

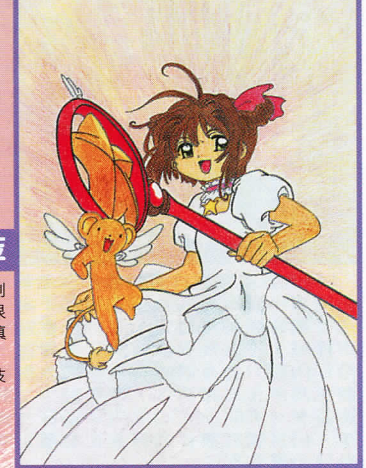
Yan

這是《Vagrant Story》的男主角嗎？這次在上色和背景方面也做得不錯。雖然以個人風格來畫，不過主角的表情也捕捉得很似；只是稍嫌他的臉太「肥」、頭上的兩條「甲由鬚」不夠突出和美術字的位置放得不太好。



宮澤雪野

為什麼宮澤雪野每次也是畫《快刀亂麻》的呢？(笑) 看來雪野要多點注意構圖方面，因為看過多幅由雪野繪畫的畫，也發現畫面比較空，即使是加上很多東西上去效果亦未見理想，下次不妨在設計上加點心思吧！



秋萍

是來自馬來西亞的讀者投稿哩！估到到連海外的讀者也支持這畫廊，令小妹真的很感動啊！說回秋萍寄來的畫，感覺有點像填色畫冊的畫 (^-^)，小櫻的膚色好像啡了點，是否因為曬了太陽的關係呢？處理陰影的技巧好像不太好啊！要多點留意了。

投稿須知

1. 每份畫稿的大細不得超過29.7cm×21cm(A4 SIZE)；
2. 請於畫稿背面或隨畫稿附上閣下之個人資料：姓名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話；
3. 如果要回郵稿件的話，請隨畫稿附上回郵公文袋；
4. 凡每期被選為「特級佳作」及「優秀作品」的畫稿，將會得到稿費以作鼓勵，而稿費是會於刊登後約在2至3月後寄出；
5. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌GP GALLERY收」；
6. 鉛筆及原子筆畫恕不接受投稿。



NECTARIS 宇宙模擬戰

© HUDSON 1989



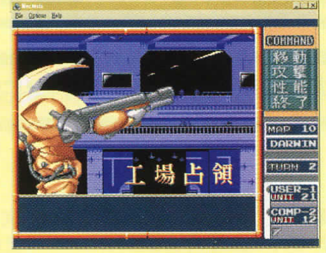




STORY

21世紀，人類的行動範圍已伸展至月球，並開始將月球上的資源供應地球的需要。不過同時環繞着這些資源的所有權問題，各個大國也在爭論不休，當中蓋奇帝國更聲稱月球的所有權是屬於她的。在20XX年4月9日，蓋奇帝國揮軍將月球上的所有工場佔領，並且不斷出產武器。但最惡劣的是，蓋奇帝國正在NECTARIS地區建造一支可以直接攻擊地球的大砲「MOA」，一旦完成，地球各國就只有投降一途……

現在，地球的命運就交在你的手中……



隨着電腦和遊戲機的性能變得越來越強，戰略模擬遊戲亦變得越來越複雜，但這也令到某些想嘗試玩戰略遊戲的人卻步。其實一隻好的戰略遊戲不一定要有很複雜的系統，只要設計得宜，也可以有很高的戰略性，而《NECTARIS》就是一個非常好例子。

當時的戰棋類遊戲，以SYSTEM SOFT的《大戰略》最受歡迎。它的戰略要點，主要是佔領都市增加收入，然後生產大量部隊，以物量壓到敵人為主。雖然這正是現代戰爭(甚至是的古今中外所有戰爭)的寫照，但論到作為遊戲的趣味性則略遜一籌了。



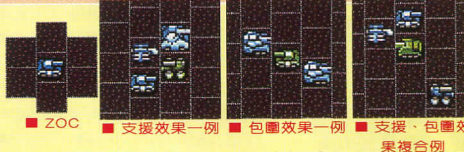
而打破了這種悶局的，正正就是《NECTARIS》。為什麼筆者會這樣説？首先《NECTARIS》最大的特色，是它沒有生產的指令。玩者如果想增加自己的部隊數，就必須佔領地圖上的中立工場，奪取裏面的兵器。工場的另一用途，是將受傷了的部隊回復至最佳狀態，例如一隊本來有八架的坦克部隊，被敵人攻擊後只剩下四架，這時只要將它收回工場之中，等一個回合後它就會回復至八架。由以上兩點可見工場在這遊戲的重要性。

玩者可能會説：「這不也是物量作戰嗎？」其實並不完全是。因為製作人員在設定地圖時，通常玩者一方只能得到較少的部隊，在後段的關數，電腦的部隊往往是玩者的兩至三倍！面對那麼多的敵人，玩者應如何是好？這就不能不提《NECTARIS》的戰術中心思想——「ZOC」了。



「ZOC」全名是「ZONE OF CONTROL」，意即部隊周圍六格的範圍。ZOC在《NECTARIS》內有以下的作用：

1. 任何部隊在進入敵方部隊的ZOC後都不能再前進。
2. 在攻擊時，如果攻擊部隊的ZOC內有自己的同伴，它們攻擊力的其中一部份會計算進攻擊部隊之中。(支援效果)
3. 在防守時，如果被攻擊的部隊的ZOC內有自己的同伴，它們防禦力的其中一部份會計算進防守部隊之中。(支援效果)
4. 當攻擊某一敵方部隊時，如果該部隊的ZOC整體都被我方ZOC所包圍，其攻擊和防禦力都會減半。(包圍效果)



■ZOC ■支援效果一例 ■包圍效果一例 ■支援．包圍效果複合例

由於ZOC有以上的特性，即使敵人有多強大的兵力，玩者也能在當中找出其弱點，然後善用支援效果和包圍效果，以取得戰場上的局部優勢，逐少逐少將敵人殲滅。當然，在這過程中玩者需要作出一番計算和推測，「如何能將敵人一次過消滅？」、「下一回合敵人攻過來時如何應付？」、「如何確保前往奪取工場的路徑？」這些都是《NECTARIS》需要玩者不斷思考的問題。



至於部隊的種類方面，在《NECTARIS》中只有二十三種兵器，絕對比不上現時的戰略遊戲，但其實這反而是《NECTARIS》的優點，因為兵器種類少代表了各種兵器的用途都非常明確，當中沒有角色重覆，即使是戰略遊戲的初心者也很容易掌握。另一方面，部隊之間的相剋關係也是《NECTARIS》的重要元素。例如坦克車是地面的霸主，但一面對爆擊機時就全無反抗的能力；另一方面當爆擊機遇到對空飛彈時也只有挨打的份兒；步兵是全遊戲中最弱的部隊，但只有它才能佔領工場……由此可見，在《NECTARIS》之中並沒有無用的部隊，工場內每一件武器都是有其意義存在的。

小小總結



現在想起來，玩《NECTARIS》其實和玩象棋的殘局差不多，也是在一個有限的環境中使用有限的資源可爭取勝利，而且當中涉及了極為微觀的戰術，玩者走每一步都需要深思熟慮，這正就是《NECTARIS》吸引人的地方。

《NECTARIS》推出之後，HUDSON在SFC上也利用了同一系統推出另一隻戰略遊戲——《EARTH LIGHT》。不過論遊戲性它則比不上《NECTARIS》了(主要是因為難易度太低)。另外如果大家有興趣去試玩《NECTARIS》的話，可以試試PS的移植版，或者在HUDSON的網頁下載免費的WINDOWS 95版本。網址是：http://www.hudson.co.jp/service/download/index.html



註：本頁內所有圖片均為WINDOWS版

TEXT :NEMESIS-T00

秘 密 技 攻

歡迎各隊員及情報分局提供秘技情報上總部，若被認定該等情報有價值的話，總部會分發情報費給提供情報者，情報費以評價等級來評定，分別是──





彈艙1：意料之內的隱藏機體

遊戲：電腦戰機VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM 機種：Dreamcast

提供者：遊戲誌情報組



既然試驗型TEMJIN（即上期的「MBV-707-A」）是DC版的隱藏機之一，試驗型RAIDEN當然也可選用。使用條件非常相似，首先在OPTIONS中將FOG MODE設定為ON，然後用RAIDEN完成遊戲（不CONTINUE），在選人畫面中將CURSOR順序移到以下人物按一定次數的左TURBO掣，成功的話便可回到RAIDEN處按R TRIGGER（或手掣的A掣）便可選用試驗型RAIDEN了。但要留意兩部試驗機除了性能較正常版本差外，兩者也是不能使用VERTICAL TURN、空中DASH和TURBO攻擊的，幸好RAIDEN的最後手段「全裝甲脱離」依然健在。（只能在Ver.5.45或網上對戰中使用）

方法「APHARMD B一次→APHARMD S一次→DORDRAY二次→SPECINEFF二次→Fei-Yen Kn二次→CYPHER三次」



彈艙2：怪雞外傳出現

遊戲：機動戰士GUNDAM基力之野望 自護之系譜 機種：PlayStation

提供者：遊戲誌情報組

PS版的《基力之野望》共有十個勢力相信大家已經知道，要令它們出現已經不是易事，怎料原來還隱藏著兩個外傳！要令它們出現首先要集齊所有第三勢力，之後使用聯邦DISC所有勢力（聯邦、達拉斯艦隊、佐米托夫泰坦斯、斯洛哥泰坦斯、奧干）完成遊戲一次便會得到特別篇「華麗的戰鬥」；使用自護DISC所有勢力（自護、正統自護、新自護、新生自護、亞古捷斯）完成遊戲一次便會得到特別篇「湯金之憂鬱」



■「華麗的戰鬥」會使用所有女性角色戰鬥



■「湯金之憂鬱」則是撒比家四兄弟自相殘殺！





彈艙4：一大堆隱藏要素

遊戲：幕末浪漫特別篇　月華之劍士～月中芳華、緩散月下～ 機種：NEOGEO POCKET COLOR

提供者：遊戲誌情報組

這極受歡迎的劍術格鬥遊戲的手提版本相信各位機主也有捧場吧，但究竟如何使用那群二集的新人物呢？怎樣令那兩個迷你遊戲出現呢？「極」劍質會否再度出現呢？現在告訴大家吧



隱藏劍質「極」

曾在NGCD版成為基本劍質的「極」，在NGPC中再成為隱藏劍質。使用方法非常簡單，只要在選擇劍質時順序按↑6次、↓3次、↑4次，成功的話「極」劍質便會出現。它雖然同時擁有「力」（昇華、潛在奥義）及「技」（連殺斬、亂舞奥義）的特點，但防禦力非常低，要取勝的話便要好好利用彈了。

隱藏人物

要令二集人物出現非常簡單，只要利用以下人物完成遊戲，並在GALLERY購入該人物的ENDING（エンディング），便會得到對應的隱藏人物，令基本人物的ENDING 2出現是要購入該人物的プロフィール及旅之目的。而楓（覺醒後）和走失（はぐれ）人形的使用方法是在楓或一条明按B便會變成覺醒楓或走失人形。

隱藏人物	需要的ENDING
楓（覺醒後）	楓（ED1）
走失人形	一　明（ED1）
嘉神慎之介	御名方守矢（ED1）
刹那	雪、李烈火、斬鐵（ED1）
真田小次郎	鷲塚慶一郎（ED1）
高嶺響	天野漂（ED1）
黃龍	全部（ED1及ED2）

ED＝ENDING



MINI GAME

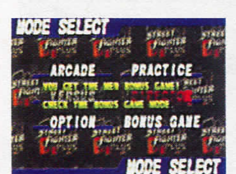
兩個MINI GAME原來又是要在GALLERY購入的，當總遊戲時間為兩小時SPECIAL（スペシャル）便會出現「HOMERUN競爭」的卷物，4小時則會出現「地獄門大脱出！」。



彈艙3：超方便秘技

遊戲：STREET FIGHTER EX2 PLUS 機種：PlayStation

提供者：遊戲誌情報組



《SFEX2 PLUS》的隱藏要素出現方法十分困難，幸好原來有一個非常簡單方法令它們出現。輸入方法是在MODE SELECT畫面中將CURSOR順序移向指定的模式按一定次數的START掣，不過輸入秘技途中絕對不能將CURSOR移到不是指定的模式，否則便要按SELECT回到TITLE畫面返回MODE SELECT再次輸入秘技(因之前失敗了)。

立即追加隱藏人物

BONUS GAME×2→DIRECTOR×4→PRACTICE×1→ARCADE×5

成功的話便可使用全部隱藏人物

MANIAC MODE

PRACTICE×5→ARCADE×5→VERSUS×3→OPTION×1→BONUS GAME×1→PRACTICE×4

成功的話PRACTICE便會立刻追加非常困難的MANIAC MODE。

SAMPLE

(MANIAC MODE出現後)PRACTICE×1→DIRECTOR×1→VERSUS×1→ARCADE×1→OPTION×1→BONUS GAME×1→DIRECTOR×1→VERSUS×1→ARCADE×1→PRACTICE×1

成功便會出現這個示範MANIAC MODE的問題答案的SAMPLE。

追加新 BONUS GAME

BONUS GAME×13→DIRECTOR×4→BONUS×13

成功的話BONUS GAME便會追加VS VEGA II



追加新 BONUS GAME

BONUS GAME×5→OPTION×3→VERSUS×1→DIRECTOR×2

成功的話BONUS GAME便會追加EXCEL BREAK及SATELLITE FALL







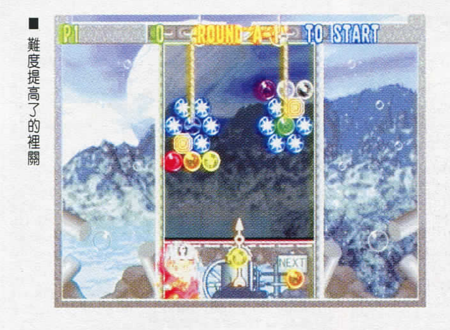
彈艙5：駛乜爆機

遊戲：PUZZLE BUBBLE 4 機種：Dreamcast

提供者：遊戲誌情報組

和PS版一樣，DC版輸入以下秘技令隱藏項目立刻出現。

隱藏項目	指令
全隱藏人物	→、→、X、←、←
塔羅牌占卜	↑、X、↓、X、↑
TALK DEMO	X、↑、←、↓、→、↑、X、↓、←、↑、→、↓、X(先輸入「全隱藏人物」及「塔羅牌占卜」)
裡關	X、→、←、→、X、←、→、←、X



■難度提高了的裡關



■占卜



■人物的對話



彈艙6：好多秘技

遊戲：POP'N MUSIC 3 APPEND DISC 機種：PlayStation

提供者：遊戲誌情報組

隱藏歌出現

只要在標題畫面輸入按緊SELECT輸入以下秘技便會出現相應的隱藏歌。

歌名	指令
Lovely	←、△、R1、△、△、R2、△、L1、△、R1、△
Jungle	○、△、←、○、←、R1、↑、L2、L1、L1、L1、L2、△、○
Prelude	L2、L1、←、R2、△、↑、R1、○、L2、←、R2、△、↑、R1、○
Boys	△、R1、△、R1、R1、△、R1、R1、△、R1、R1、△、←
Positive	L2、L1、←、↑、△、△、○、○、R1、R1、R2、L2、L2

SECRET COURSE

在HYPER MODE的路線選擇畫面中輸入↑×3次、↓×5次、↑×2次、↓×7次、↑×3次、↓×4次。

改變速度

在ARCADE或FREE的模式選擇畫面中按緊SELECT再按↑或↓調教速度。

HYPER MODE 的隱藏分支

在BGM COURSE中完成第二首歌時能量計超過2／3時第三首歌會改變。



彈艙7：立即做騙子

遊戲：DRIVE 機種：PlayStation

提供者：遊戲誌情報組

只要在模式畫面輸入以下指令便可開啟

CREDITS	L1、L2、R1、R2、L1、R1、R2、L2、R1、R2、L1、L2、R1
INVINCIBLITY	L2、L2、R2、R2、L2、R2、L2、L1、R2、R1、L2、L1、L1
IMMUNITY	L1、L2、R1、R1、R1、R1、L2、L2、R1、R1、L1、L1、R2
REAR WHEEL	R1、R1、R1、R2、L2、R1、R2、L2、L1、R2、R1、L2、L1
MINIS	R1、R2、R1、R2、L1、L2、R1、R2、L1、R1、L2、L2、L2
ANTIPODEAN	R2、R2、R1、L2、L1、R2、L2、L1、R2、R2、L2、R2、L1

攻略何用四尋

《遊戲誌》攻略索引

你正在重玩一些舊遊戲，想找有關的攻略嗎？何必四處搜尋，《遊戲誌》的攻略包羅萬有，內容詳盡，一定可以助你衝破難關。想補購過去的遊戲誌？歡迎來到「遊戲誌尊賣店」。(由於庫存有限，選購前請先來電查詢有否所欲補購的期數)

遊戲誌尊賣店地址：

旺角店

九龍彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」2樓243-244號舖

電話：2391-1067 傳真：2332-0275

《遊戲誌》過去30期遊戲索引

收錄期間：91～122期

Text：綠毛小春

街頭GAME霸王ZERO

今期禁板人人玩！



雖然小弟講都講過N次，但係都呢係一句「生意難做」；最近不論大小型機舖老闆都頭痛緊有乜GAME可以頂得住個市。早陣子都話仲有隻打網球《POWER SMASH》執返少少＄頂住個場，等D老闆唔駛個個「咪」實個咀。但係跟住又點呢？朝九晚五呢類開工時段，就有好幾個老闆叫晒救命咁話搵枝AK-47衝入舖頭，射足幾粒鐘都係掃得低四、五個人，仲要有兩個係自己伙記……你都咪話唔大鑊！平心而論，正路咪講小弟都唔覺得呢個月會有邊隻新GAME可以有＄執，但係話晒老闆們都係生意人，都係要賺錢，所以就唯有行小路做一D行內人叫「禁板」之遊戲。

咁到底叫得係「禁板」之遊戲會係乜呢？相信唔講大家都咪必知，其實香港電檢處都可以話係好嚴謹，任何十八禁遊戲都唔可以於遊戲機中心出現，而當中比較商權就係一D永世都唔會有錢出俾你之賭博遊戲，例如「賭馬」、「賭啤牌」等等都係「禁板」，但係麻雀同老虎機唔知點解又唔係，你話電檢處幾咁奇特呢！講返先，早前就同大家介紹過《王牌對決》呢隻「話事啤」遊戲，其實呢隻GAME都係當紅「禁板」之一，雖然大家都一樣見到好多機舖有呢部機過你玩，但係其實有好多大場都已經俾有關方面出晒信「窩鈴」，仲話如果於限期內唔收返埋D機就會拉人封舖；老實講，呢塊板生意額同回報率都好過任何一間大廠新GAME(←真係咁堅無吹水！)，呢期唔搵呢塊板頂住唔通電檢處出援助金咩！總希老土少少講句，就係政府部門都係時候重新修訂例，等D機舖老闆唔駛咁頭痛喇。



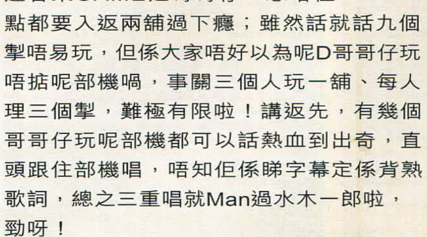
講返有乜GAME！



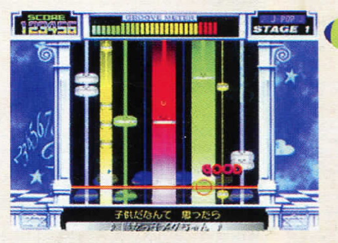
本文出街之日基本上都已經有《MARVEL VS CAPCOM 2》大貨返，而且根據資料所得，如果間機舖唔係生意太差的話應該過一日已經有新角色過你用，就老尖甘☆部試版咪講，基本上一半家用版角色都已經可以用到，所以大家都唔駛點擔心家用版操完D角色唔可以出街同人挑！但係講返行內情報，CAPCOM方面已經講明海外版唔可以對應VMS，雖然唔知道會唔會有第二批貨可以對應返，但係呢件事都可以話令到香港CAPCOM相當頭痛！事關就小弟所知，已經有「日本版街機遊戲代理商」(←即係水貨佬)出緊單話可以訂到對應VMS基板以及機身，仲得人驚都仲有！就係(好似話)有專業人才已經製作一部家用版本(DC)之《MARVEL VS CAPCOM 2》基板，而且仲會平過街機版……今次CAPCOM都可以話相當頭痕喇。



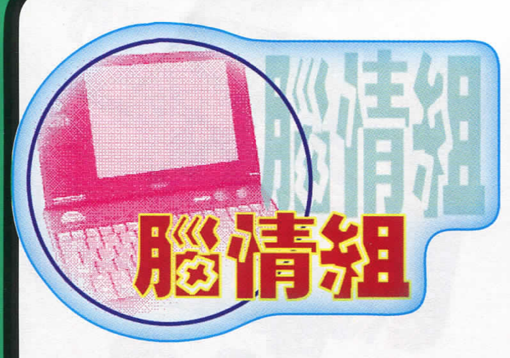
熱血人肉卡拉OK！



因為呢單料係小弟親眼目擊，大家一定要信！(←雖然自己都覺得好誇張)究竟係乜東東呢？咪就係部《POP'N MUSIC ANIMELO》已經出現香江囉！而且由於呢部機大部份遊戲都係D鐵甲萬能俠、銀河鐵道999、龍珠、三一萬能俠等等主題歌，上入得呢部機之機舖都有返咁上下人流，搞到D廿幾歲擺到明未玩過音樂GAME之哥哥仔，忍唔住點都要入返兩鋪過下癮；雖然話就話九個掣唔易玩，但係大家唔好以為呢D哥哥仔玩唔掂呢部機喎，事關三個人玩一鋪、每人理三個掣，難極有限啦！講返先，有幾個哥哥仔玩呢部機都可以話熱血到出奇，直頭跟住部機唱，唔知佢係睇字幕定係背熟歌詞，總之三重唱就Man過水木一郎啦，勁呀！







INTEL推出系列電子商務通訊產品及服務

在2000年春季，在美國舉行的INTEL開發商論壇上，INTEL公司針對快速邁向電子商務的企業，推出了全新系列的通訊產品及服務，以實現更快速的在線連接、安全驗証和服務器響應，從而進一步提高電子交易。INTEL同時還宣布建立新的英特爾NetStructure品牌名稱，並啟動一項投資數百萬美元的市場活動，來推廣INNTEL的通訊技術和產品。(IKI)

XteamLinux 3.0隆重推出國際版

沖浪平台(中國)軟件技術有限公司在北京國際俱樂部正式發布了XteamLinux 3.0。XteamLinux 3.0是在XteamLinux簡體中文版2.0的基礎上推出的最新國際化Linux版本，新增了大量創新技術和對國際化、多語種應用環境的全面支持。適合構建PC工作站、高級開發平台和個人網絡服務器等。(IKI)

Corel與INTEL聯合推出廉價Linux電腦

據多倫多一家報紙援引未經証實的消息稱，加拿大軟件開發商Corel公司與晶片巨頭INTEL公司以及部分名稱不詳的制造商將共同合作，開發以運行 Linux操作系統為主的廉價個人電腦。如果運行Linux的個人電腦獲得INTEL的支持，這對微軟公司與INTEL的長期合作關係來說是一個直接威脅。(IKI)

INTEL將為微軟「X-Box」提供微處理器

INTEL公司日前表示，它將為微軟的新型X-Box 電子游戲機提供微處理器，和這個軟件業巨頭一起，把業務范圍從傳統的個人電腦領域擴展到體積更小，價格更便宜的消費者電子設備領域。X-Box 採用的微處理器，將以Pentium III微處理器中的技術為基礎，因此，將會使X-Box 電子游戲機擁有高性能的圖形處理能力。這位發言人沒有進一步透露有關這種微處理器的技術細節，不過，微軟的官員此前曾表示，X-Box 電子游戲機採用的微處理器仍將採用x86架構，運行速度為600MHz。(IKI)

INTEL才是1GHz速度競賽的贏家

在半導體廠商互爭領先的遊戲中，INTEL表示實際上它才是最先推出1GHz處理器的廠商，即使AMD早已在兩天前搶先一步發表。而哪一家PC製造商能夠第一個把1GHz PC交到客戶的手上還很難說。AMD在3月6日宣布它已經推出了第一批1GHz Athlon桌上型PC處理器，因此提早兩天打敗了對手INTEL。但是INTEL辯稱事實上它才是第一個推出1GHz晶片的廠商。INTEL人員在3月8日指出，該公司已經在一週之前開出出貨1GHz Pentium III。INTEL是在3月8日時正式發表它的1GHz晶片。(IKI)

三菱電機開發出功率 250mw 的 980nm 半導體激光

據三菱電機宣布，已開發出光源波長為980nm的「ML8XX2系列」半導體激光，並將從2000年開始提供樣品。該產品可作為遠距離光通信系統所必不可少的光縴放大器(EDFA：Erbium doped fiber amplier)的激勵光源。在工作溫度70℃時的輸出功率可高達到250mw，平均無故障時間(MTTF)可以確保10萬小時以上。因此該公司認為它已經具有足夠的可靠性能，可以作為產品投產。過去光縴放大器激勵用的光源通常使用波長為1.48μm的半導體激光。但是如果使用980nm的半導體激光，可以降低噪波指數(NF)約1dB。因此有多家研究機關都在推進開發該項目。(IKI)

松下與美國 Open TV 共同推進 MHP

松下電器產業將同美國Open TV公司合作，共同推進作為歐州數字電視標準而策定的MHP(Multimedia Home Platform)標准。有關MHP，索尼已宣布將同Canal Plus公司合作。推進MHP標准化的是歐州數字電視播放的標准化團體DVB，MHP為下一代多媒體播放的平台，它以Java VM為基礎。(IKI)

日本 VICTOR 在聲音向導機中追加 MP3 機種

VICTOR公司將於3月中旬發售采用MP3的聲音向導機"XA-GP3"。所謂聲音向導機指的是在美朮館、博物館、展室等場所，將有關展品的解説事先錄制於內，參觀者可攜帶著它，根據需要進行再生。通過採用MP3，音質可從以往的單聲道變成與CD同樣的44.1kHz採用的立體聲音。(IKI)

全球液晶驅動 IC 供貨吃緊

來自電子時報的報導指出，全球液晶驅動IC供貨持續吃緊，造成筆記型、桌上型電腦TFT LCD面板面臨生產瓶頸，甚至連手機小型面板亦受影響，若供貨不足問題仍無法解決，2000年手機市場成長極可能遠不如預期。(IKI)

Windows Millennium 作業系統有問題？

Windows Millennium Edition(又名WindowsMe)是微軟第一個純消費性導向版本的Windows，在這設這款升級版時，微軟原本尋求想提升作業系統主導控制數位媒體娛樂、遊戲、家庭網路與分區網路的方法，該公司也想要使這個版本的Windows比之前的作業系統好用。此外，這款作業系統預定包含IE 5.5在內，這是微軟最新的瀏覽器，最近也進入測試階段。據報導指出，微軟增加了一個新的TCP/IP堆疊在最近大部分的測試版裡，癱瘓了裡面一半以上的東西。微軟方面，拒絕表示該公司是否在版本之間作了相當大的改變，事實上，微軟沒有提到太多關於WindowsMe的事情。(IKI)

EverQuest 即將推出資料片

Verant極受廣大玩家歡迎的多人線上遊戲《EverQuest》即將推出資料片《The Ruins of Kunark》，這款資料片預計將在4月20日推出。這一次推出的資料片將會與原本的完整遊戲以美金39.95元的價格在零售商一併販賣，但EQ的現有玩家將可從989 Studio網站上直接購買，但是價格尚未決定。現有的EQ玩家將會在他們進行《EverQuest》遊戲登入時收到預購通知的訊息。(IKI)

PROJECT 2 執笠？

根據Computer Trade Weekly報導，曾經製作出如《Reah and Ark of Time》一系列冒險遊戲的製作公司Project 2 Interactive，已經宣佈關門大吉。該公司位在丹麥的總公司在累積了將近550萬美金的債務之後終於宣告破產。Project原先打算在今年稍晚公佈並發行《Schizm》，這是一款被做得相當優美的冒險遊戲。而現在因為Project Two的破產已經退到了一邊，這款遊戲的未來究竟會如何還是一個未知數。(IKI)

OXYGEN 登場

3Dlabs宣佈了Oxygen VX1-16，一顆低價的入門顯示加速晶片。Oxygen VX1-16採用了低成本的設計，並且適合主機板直接整合該晶片，而成為內建的顯示卡。Oxygen VX1-16使用3Dlabs的GLINT R3工作站專用圖形處理器， 內涵虛擬貼圖(Virtual Texturing)功能，可以處理大量的貼圖而不受到顯示卡上的記憶體容量限制。虛擬貼圖能讓一張16MB記憶體的顯示卡處理256MB的貼圖。Oxygen VX1-16也提供OpenGL 1.2加速功能，包括Volumetric材質技術，以及可以在多處理器環境下加速3D效能的3DLabs PowerThread OpenGL多緒執行驅動程式(IKI)

TEXT: IKI

醒覺！傳說的戰鬥民族！！

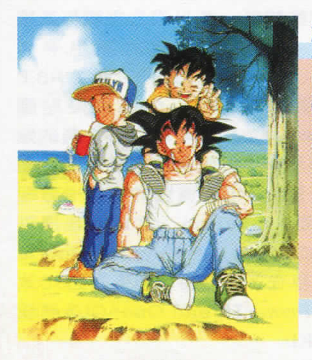
動畫網頁介紹篇 Vol.3



各位，以下又是「網上起步點」的時間。上一期有關各機械人作品相關的網站介紹，大家鍾唔鍾意先？然而，繼上期機械人作品相關的網站介紹後，今次「網上起步點」又應該介紹甚麼網站？不如就介紹一些曾在坊間掀起熱潮的作品，就如今期特別介紹的動畫，他／她（們）在動畫史上更有著長青的地位（起碼在本港播映時也曾掀起熱潮）！而今次，筆者將會刊登多個與《龍珠》及《美少女戰士》相關的網站，希望各位《龍珠》及《美少女》迷喜歡。（由於今期的題目較廣泛，為免混亂，故今次只以作品名分類而不刊登網名）









《龍珠》

日文原文《DRAGON BALL》，故事超長，主要講述孫悟空不凡的一生，以及他與一班Z戰士多次拯救世界、捍衛正義的英勇事蹟。當年在本港播映時曾掀起一陣熱潮！

龍珠會社

http://home.netvigator.com/~secretxe/front/first.htm

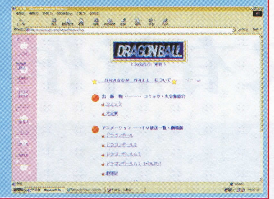
一個專為《龍珠GT》而設的網頁，包含人物和故事介紹，以及圖片。留意這是一個中文網頁。



HITOKO PAGE

http://member.nifty.ne.jp/hitoko/dbindex1.htm

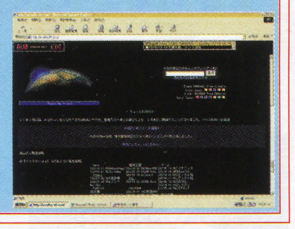
提到《龍珠》大家可會想起誰？孫悟空？比達？抑或是杜拉格斯？在這個網頁內，包含了內容概要、作品創作解說、人物介紹、以及全話數內容也收錄在內。留意這是一個日文網頁。



DRAGON BALL WORLD

http://arcadia.x0.com/

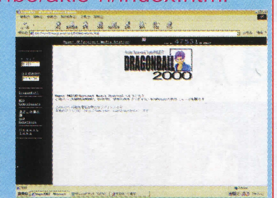
一個內容非常充實的網頁，在這個網頁內，包含了一切有關《DRAGON BALL》的DATA BASE，如動畫、CD、電影版的放映LIST，以及有關各人物的聲優概要資料也收錄在內。留意這是一個日文網頁。



AFT PROJECT

http://www01.u-page.so-net.ne.jp/fb3/akio-n/index.html

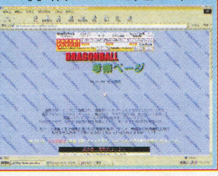
一個內容非常充實的網頁，在這個網頁內，包含了一切有關《DRAGON BALL》的話題、作者介紹、LINK集以及有關「AFT PROJECT」的內容概要也收錄在內。留意這是一個日文網頁。



DRAGON BALL考察PAGE

http://www.geocities.co.jp/Playtown/3643/

一個內容非常有趣的網頁，在《龍珠》中，孫悟空、比達、杜拉格斯等人的戰鬥生涯十分激烈。在這個網頁內，主要包含了作品內容的考察，如「超級撒亞人傳說」的由來、「天津飯對斯路」一戰的分析、以及「娜美星的元氣玉」等也收錄在內。留意這是一個日文網頁。



美少女戰士
セーラームーン

《美少女戰士》

日文原文《美少女戰士SAILOR MOON》，主要講述身為月亮公主的月野兔的不凡際遇，以及她與一班美少女戰士多次為捍衛正義及愛而與惡魔對抗的事蹟。當年在本港播映時曾掀起一陣熱潮！

亞美的水星城堡

http://sailormercury.itgo.com/

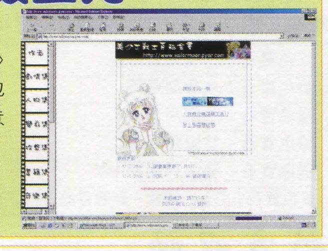
一個專為亞美而設的網頁，在這個網頁內，包含相關資料、相片及動畫gif。留意這是一個中文網頁。



美少女戰士最後星光

http://i.am/sailorstars/

一個專為《SAILOR STAR》而設的網頁，在這個網頁內，包含了原作者以及戰士介紹。留意這是一個中文網頁。



美少女戰士

http://www.geocities.com/Tokyo/Flats/8069/

在這個網頁內，收集了有關動畫版和電視遊戲版的美少女圖片，《美少女》FANS不容錯過。留意這是一個中文網頁。



深海聖堂

http://deepseahall.uhome.net/

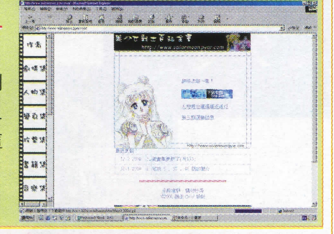
一個專為海王美智留而設的網頁，在這個網頁內，有關海王美智留，包含圖片和連結。留意這是一個中文網頁。



美少女戰士百科全書

http://www.sailormoon.pyar.com/

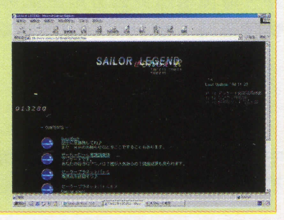
在這個網頁內，包含了劇情，必殺技介紹、歌曲下載、人物選舉和Fans Club 等。留意這是一個中文網頁。



SAILOR LEGEND

http://www.coara.or.jp/~atrain/slm/sindex.html

一個可算是美少女戰士問答大集會的網頁，在這個網頁內，包含了GIF必殺技介紹、下載WALL PAPER和與其他《美少女》Fans CHAT等功能。留意這是一個日文網頁。



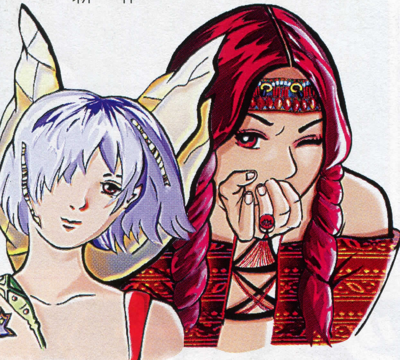
TEXT：MARKS

製造商：NETFUN
發售日：預定4月中旬
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN 95/98

MAGIC STONE

Cyber City又有新作玩

曾經在119期為大家介紹過的網上遊戲網站—NETFUN (www.netfun.com/cybercity/) 繼上次的賽車遊戲—VIPER CC之後，最近它們又再次公布新作—



MAGIC STONE，而今次是一個講求戰略的遊戲，至於遊戲目的則是集齊一定數目之幻石或消滅對方之冒險者。在戰鬥進行時，將會以回合制進行，來施放魔法攻擊對方

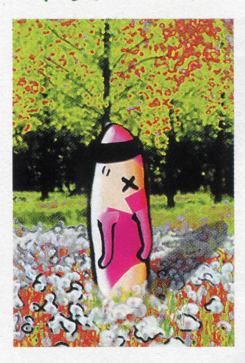
玩者更可以召喚怪獸

幻之石

當玩者在冒險的時候，指示盤中不時都會顯示出不同顏色的瑪那或幻石，而它們就是主角渴望找到的東西，因為主角在遊戲中的每一個行動都會消耗瑪那，而且不同顏色的瑪那更有不同的戰鬥效果，所以它們成為了主角與對手戰鬥時重要的戰鬥資源。它們的效果有

紅色寶石	召喚精靈時用
藍色寶石	攻擊用瑪那
橙色寶石	防禦用瑪那
綠色寶石	移動用瑪那
黑色寶石	魔法用瑪那
黃色寶石	幻石－收集一定數目的幻石就可以勝出，不需將對方之冒險者消滅。

精靈召喚

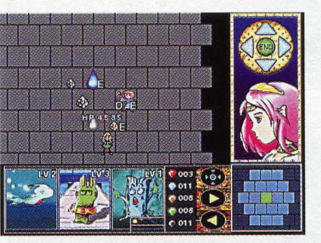




主角為了令每個回合所得的幻石數目增加的，和準備與對手決一高下時，都會召喚出不同的精靈。遊戲的精靈會分為地、風、火、水、暗五種屬性，而除了暗之外，每個都會有相生相剋的屬性，如：地剋風，風剋火，火剋水，水剋地，和不同的特性。此外，每種精靈更會分成三個等級，即總共有15種精靈，不過玩者在召喚精靈時，卻只可以決定等級，而類別會由電腦決定。

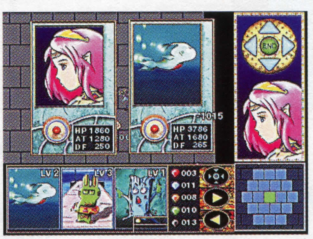
魔法的使用

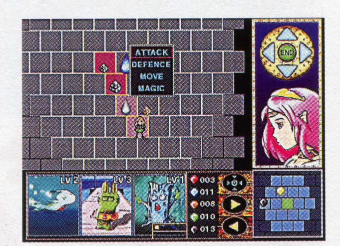
魔法是精靈獨有的行動，可以利用施放法術來幫助玩者在戰鬥中產生有利因素，而且同種類的精靈更會有擁有不同的魔法，如：不分敵己都會傷害的火系、回復生命值的水系、增強己方防禦力的地



系、傷害敵方的風系和令敵方麻痺的暗系，不過除暗系外，魔法有效範圍會和精靈LEVEL相同。

遊戲必勝法





在遊戲最初的時候，玩者應該盡量召喚一些低等精靈，因為玩者每個回合所得之瑪那與魔石是成正比的，換句話說，召喚精靈愈多，寶石所得亦愈多，不過玩者就需要經常留意自己幻石之數量，盡量被免無謂的消耗。如果對手召喚的精靈太多，或己方的寶石不足的話，就可以嘗試改變遊戲策略—收集黃色寶石，因為集齊一定數量的黃色寶石亦是其中一個勝利條件，所以讓玩者得到考慮自我策略的機會。

CyberCity之會籍大送禮

NETFUN為了讓Gameplayers的讀者體驗一下網上對戰的樂趣，所以特別準備了三份CyberCity的會藉送給Gameplayers讀者，而各位只要將表格填妥傳真至CyberCity，傳真號碼：28272859，便有機會得到CyberCity的會藉。

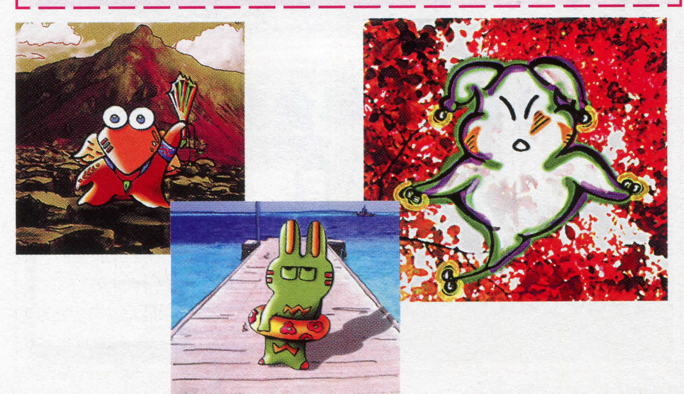
First Name：____________

Last Name：____________

Date of Birth (yy/mm/dd)：____________

Login ID (you hope)：____________

E-mail：____________



TEXT BY隨風



IQ爭霸 睇下邊個最有腦

想考考自己的智慧到那裡嗎？想知道自己是不是反應過人嗎？那你就要試試這隻遊戲了。以各式各樣的比賽來為你的頭腦作出大考驗，再加上不同的對手令你深感壓迫。而且還可以一嘗上電視的樂趣，過癮吧？

發售商：藍海豚科技
發售日：預定3月
遊戲類型：益智
系統需求：未定





種類多多任選擇－

一共有20多種類型的題目讓玩者選擇，什麼常識、時事、科學、歷史．．都不會缺乏。而且每一種類型亦有四個難度任君選擇，各位會在第一個回合就敗陣抑制輕易完成所有題目呢？如果各位都是覺得這些題目太易的話，還可以親自編制一些題目出來。待家人或朋友玩的時候給他們試試，看看他們能不能答對？

仲有趣緻 MINI GAME－

之前都提過有二十多種的題目，不過一直答問題也未免太悶了！不過放心，皆因每完成一個項目就會有一個小遊戲玩，捧吧？



當然每個小遊戲也有其難度，不過整體上只需小小技術再加小小運氣就可以了。忘了說，遊戲中是會有金錢出現的，在小遊戲中獲勝的話也會增加金錢，要努力贏多點金錢，做一個大富翁呀！

多多角色同你鬥－

一個人玩又怎會好玩？不過放心，這遊戲可是會有很多對手跟你比賽。即使找不到朋友玩也可以跟遊戲中的對手比比賽、代替一下嘛。當然找到朋友一起對戰的話會更好，一起在家玩的話就用二人對戰吧！而遠方的朋友呢？不要緊！一樣有連線功能，這樣子不論離多遠都可以對戰一番啦！





TEXT BY隨風

快樂小富翁 唔做大富翁，做小富翁

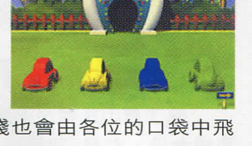
相信各位小時侯一定有過玩「大富翁」這個遊戲吧？不論是在紙上爭過你死我活，還是在電腦上跟對手比拼一番。在當時沒有太多遊戲的年代，「大富翁」的確是一隻老少咸宜的遊戲。而現在「大富翁」雖然沒有「失傳」，可是已經不是玩「買地」這麼簡單，而是被改成別的內容，今次介紹的遊戲就是一個好例子。

發售商：業訊
發售日：預定2月
遊戲類型：TAB
系統需求：WIN95/98

唔駛買地架！起「收票亭」得架喇！－

傳統的大富翁是買地起樓來賺錢，而這隻《小富翁》卻是玩起遊樂場。各位的任務就是起多一些「收票亭」，待別的玩者經過時就可以獅子張大口了。反之如果各位經過別人的「地盤」時，金錢也會由各位的口袋中飛走。而擲骰子、拿咭片等事情玩者當然不能親自做了，各位又不能把手伸進電腦中。而遊戲中特設一位可愛的老伯為大家代勞，他就是MR.Monopoly了。





「小」富翁的由來－

別人一般都叫做「大富翁」，為什麼他會改名做「小富翁」呢？難道有什麼特別含意？其實是因為這遊戲適合一些年齡比較小的玩者，而且風格清新活潑，是一隻比較可愛的遊戲。也許是不想破壞這可愛的氣氛，因此連名字也改得可愛點，叫作「小富翁」。

仲有小遊戲－



遊戲中除了玩擲骰子外，還有八有有趣的小遊戲。如果各位是幾個玩者一起對戰的話，在小遊戲勝出的那位還會得到一大筆金錢呢！小遊戲既好玩，又可賺錢，各位又豈有不心動之理？



亂世奇緣

發售商：信必優
發售日：預定3月
遊戲類型：RPG
系統需求：WIN95/98

TEXT BY隨風



結局多多的RPG

無良的君主，令人民生活在水深火熱之中。階級觀念分明，形成貧富懸殊的局面。雖然得到了自由，可是不安及猜忌還是環繞在四周。民主？這只是表面上的裝飾。代議士說的當然好聽，可是暗地裡還不是用盡辦法消滅異己？而遊戲中的主角，正是替代議士拉姆辦事的人。今次他以採購人員的身份進入古文明遺跡，實則上是暗殺都幹．．．

戰鬥都不是這麼差呢！－

RPG當然會有戰鬥場面啦！而遊戲的戰鬥系統以回合制，當然亦會有移動點數的出現。本來這是沒什麼的，只不過遊戲中會有戀愛育成，那麼女孩子當然也會參加戰鬥囉！而玩者只要不能女孩子被打敗以及戰鬥時跟她聊聊天，那麼好感度就會升得很快。



哇，咁要玩幾次呀？－

一般RPG只能一個結局，可是此遊戲卻有多個結局，皆因有太多的分歧了。而且當然亦有跟女性角色在一起的超級「HAPPY ENDING」啦！這樣子不但耐玩度大大提高，而且還可以順便玩玩戀愛育成，真是一舉數得。





遊戲是不會白玩的－

除了有山本和枝老師的CG插畫觀看外，亦有「回憶模式」及「聲音模式」。「回憶模式」當然就是在遊戲中發生過的事件啦，各位要努力地夕玩幾次，快快填滿那些空白位。而「聲音模式」則是聽回遊戲中的歌曲，各位喜歡嗎？最後CG模式當然就是看插畫的好地方啦，喜愛畫畫的你千萬不要放過！





錢錢錢！好有用的錢！－

如果只得「錢」當然任何用處都沒有。不過當「錢」可以買東西時，就變得十分好用了！在道具度中除了可以買到普通回復物品外，還有食物及雜物可以購買。它們有什麼用？當然是送給女孩子囉！不過小心一點，如果送錯禮物可是沒情說，會弄巧成拙呀！





睇下人物正唔正先－

希魯特－主角，失憶症的他連自己也不知道是誰。過去的一切就像被一把鎖鎖著，出不來。而且有時候會做一些奇怪的夢，甚至會情緒失控。到底他以往有過什麼遭遇？他有能不能找回他那把「回憶之鑰」？



蒂緹－謎一般的女性，喜歡怪異的事物。在一個下雪天「拾」到希魯特，比希魯特還清楚其事情。研究古代靈文明的她喜歡製作一些「特別」的道具或藥物，而最適合的「白老鼠」自然非希魯特莫屬。

樹莎莉耶及庫斯托爾－因為擁有靈能力而吃了很多苦的姐弟。而且更被人當成是實驗品，因此性格有點自閉。幸好在希魯特救了他們後漸有起色變得開朗起來。也許對他們來說，希魯特就是黑暗中的一點陽光吧？





飄緹亞－如此可人的女孩竟然像一個沒有心靈的人偶？原來在她出來的同時其父母慘遭殺害，因此她一直背負著「咀咒之子」的命運以巫女的身份守護著遺跡。可是當希魯特了解了她後，才發覺原來她是一個如斯「牙尖嘴利」的傢伙。



梅菲特



莉奴

艾麗翠卡

Air

撰文者：山寺良牙

繼《KANON》發售了9個月後，其開發廠商Key再次推出其新作，就是一會介紹的作品《Air》。



今作出物的人物設計與設定，會與之前的作品《KANON》是同一人，所以單以畫面看上去，感覺上會與《KANON》差不多，不過在故事上將會是全新的。

今次的故事基本會以「天空」作為主題的幻想式冒險遊戲，而且故事上會令人刻骨銘心的。故事説到某年的一個夏天，主角「國崎往人」來到一個靠近海邊的小鄉，而他來的目的，是要完成一個使命，不過是甚麼使命就得要由玩者來在遊戲中認知，當時在街上遇上他的人也好像看不到他的存在，但後來有一位女孩呼喚了他以後，這個同時亦成為了主角與這位女孩首次相遇的時候，而故事亦從此而開始。



遊戲內主要經常會出現夏天的情景，例如：夏天的蟬聲、祭典的攤檔、燈黃色的落日……，大多也是會令玩者鉤起懷念的情景，有一種不可思議的感覺，就算只是日常生活中小小的事情，也會令玩者能飼起這樣的回想就是《Air》的主要買點，現在遊戲還是繼續開發當中，就讓我們期待一下會有怎樣的「幻想」世界吧！



製造商：Key
發售日：予定6月發售
價格：未定
類別：AVG(18禁)
系統需求：Windows 95/98

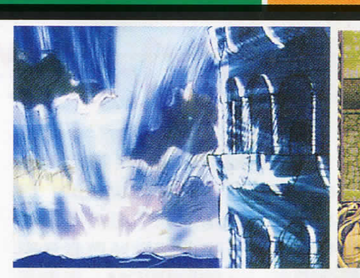
Y's II Eternal

撰文者：山寺良牙



不朽的動作角色扮演遊戲《Y's》系列，經過這麼多的世代，後來在1998年重新推出過《Y's Eternal》後，再經過兩年多的歲月，現在終於推出其續作《Y's II Eternal》，今期簡單的介紹一下。

其實今次所推出的《Y's II Eternal》除了是延續前作《Y's Eternal》外，在故事上根本與《Y's II》是無毫分別的（《Y's Eternal》=《Y's》、《Y's II Eternal》=《Y's II》），亦可以説是《Y's II》的「復刻版」；不過事實上《Y's II Eternal》有不少地方是強化了的，首先最為明顯的就是畫面方面，無論是平常的戰鬥、村中的移動畫面外，亦會出現特別事件的畫面，而且更會盡利用現時電腦的影像表現機能，畫面的細緻度十分之高。





除了畫面以外，音樂方面亦有所強化，首先要記著音樂方面並不是甚麼新曲，而是將固有的樂曲再加以重新灌錄，令以往像只有8 bit的FM音源演變成擁有CD質數的音樂，無論是新接觸此遊戲的玩家，定還是舊有的迷家，相信會對今次重新推出的《Y's II Eternal》樂此不疲。



製造商：日本FALCOM
發售日：予定4月
價格：未定
類別：ARPG
系統需求：Windows 95/98

POWER DoLLS 4

撰文者：山寺良牙



工畫堂Studio的極著名，且難度超高的模擬戰略遊戲《POWER DoLLs》系列，繼「3」之後，決定於今年(今個月)推出新的一集《POWER DoLLs 4》，今期便簡單的介紹一下。

今次的故事將會延續《POWER DoLLs 3》的故事，故事說到柯姆尼連邦在政治混亂的狀況下，與查菲而共和國結成有利的停戰條約的九個多月後，極富有獨裁野心的共和國大總統Jimmy Brown，再次說出「虐殺連邦軍的少數民族」的言論，並且揮大軍向邊境的自治區進逼，要驅趕連邦軍並宣佈獨立，最後雙方的軍隊戰力再度增強，因此這個短暫的和平時代亦從此消失，而在上次戰事完結後而解散的177特務大隊DoLLS，亦在這個危急的關頭再次集結，並向戰場出擊。

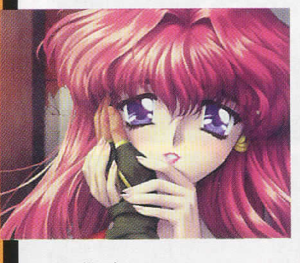
今作中，除了有上作的人物外，亦會有新人物和新的POWER LOADERS(戰鬥用機械人)出場；此外在遊戲系統方面，除了會承繼上集的「實時戰鬥」系統外，亦會首次出現空投彈藥補給的系統，在戰鬥中，彈藥和武器的運用可是十分重要的，今次所出現的新系統，相信會令遊戲的難度有所下降。



製造商：工畫堂Studio
發售日：予定3月下旬
價格：11800日圓
類別：SLG
系統需求：Windows 95/98

PERSIOM～約定相會的地方～

撰文者：山寺良牙

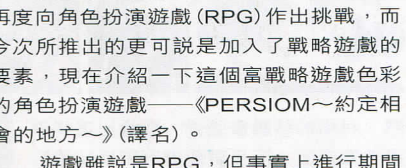


久久未有新作的Alice Soft(？)，現在再度向角色扮演遊戲(RPG)作出挑戰，而今次所推出的更可說是加入了戰略遊戲的要素，現在介紹一下這個富戰略遊戲色彩的角色扮演遊戲——《PERSIOM～約定相會的地方～》(譯名)。

遊戲雖說是RPG，但事實上進行期間主要以戰略遊戲為主，流程方面基本分以下數點。

1.進入迷宮(洞穴)：基本上遊戲會以層數分成，進入版面後，便會自動變成戰略遊戲式畫面，接下來便是靠玩者利用地形及戰略技巧去戰勝敵人。

2.當遇上敵人後便會進入戰鬥畫面，而這個戰鬥的方式會與一般的RPG差不多，也是指令式，如：攻擊、防禦……等。



3.當擊倒敵人後，便能取得寶箱；不過除了可直接擊倒敵人外，亦可以使用特別道具，將敵人捉下來後，變成自己的同伴或協助，作用類似「召喚獸」。

4.在完成戰略後，可以利用玩者取得的金錢來到村中購入道具或武器裝備上身，當然在戰鬥中取得的寶物亦可以在此時裝備。

5.而事實上在遊戲內有不少不同種類的道具，作用和效果各有不同，就單只是收集道具也可說是一種娛樂。

除此之外，在遊戲故事上會存在著三位人物，他們各有自的故事，而在整體上，有可能在故事的某段時間，將故事合流，其後亦再度分開個別發展，所以若想將整個故事完全了解的話，相信要將三個角色的故事全數玩過便會知道了。











製造商：Alice Soft
發售日：予定4月
價格：未定
類別：RPG(18禁)
系統需求：Windows 95/98/2000

Princess Memory

撰文者：山寺良牙





同樣是很久沒有新作的Cocktail Soft（？），現在終於出手了！今次所推出的是一隻類似「陸行鳥」的角色扮演遊戲，名為——《Princess Memory》。

故事說到主角原本是一位孤兒，後來被一位名叫「莎里安」的女子拾回來，並且養育成人，而他們所住的地方是一個沒有落日的地方，名為「伊甸」的細小村莊，而故事的舞台就在村外的一個洞穴；某天主角在洞穴內救出了一位少女，而她喪失了「心」和「記憶」，而她後來被主角們叫她做「菲莉亞」，而故事的最後目的，就是主角取回菲莉亞的心、記憶與及笑臉，當然主角就是要進入洞穴內與出現的敵人和怪獸戰鬥。

雖說是洞穴，但這個洞穴是會經常出現變化的，無論是出現的敵人，以至洞穴像迷宮般的構造也是，根本不可能使用地圖來記著，這就是遊戲的最大特色，相信要靠儲多些經驗值才能順利的去戰勝敵人，此外戰鬥方面會採用回合（Turn）制，基本上除了移動以外，戰鬥方面全部會使用這個方式，所以在戰鬥時，玩者需明確地選擇適合的行動，同時亦需預測敵人的去向，否則便很容易會葬身於洞穴內。



製造商：Cocktail Soft
發售日：4月7日
價格：8800日圓
類別：RPG（18禁）
系統需求：Windows 95/98

郵差加奈

撰文者：山寺良牙



最近這類程式軟件越出越多，看來「Outlook Express」這般呆板設計的預設電子郵件程式，不適合我們現時的年青人。繼「RURI-RURI」和「DI GI CHARA」後，D.O.的冒險遊戲《加奈～我的妹妹～》，亦將女主角「加奈」拉出來，推出一個電子郵件程式，名為《郵差加奈》（譯名）。

顧名思義，這個軟件與「Outlook Express」的用法是差不多，可以用來收發電子郵件，以至管理郵件也可，不過事實上並不簡單，因為內容方面可以在版面上Click任何物件也會有反應，無論是床定還是桌面，有時可能會讓用者找到一些特別物件，例如：桌面用鐘、日曆，而加奈在家時，更可以指向她，與她一同交談，當到了特別日子如：聖誕、情人節之類的日子時，也有特別的事件或是聲音出現，不過最好笑的就是當加奈不在家的時候，用家是可以找到加奈的日記，並且偷偷的拿來看。

此外這個軟件會好像《Windows 95／98》般，會有用來升級（Upgrade）用的程式，詳情可以到軟件開發廠商D.O.的網址查看。

最後想提提的，就是這個《郵差加奈》是會有三個版本推出的，除發售日和價格有所不同外，其功能上也會有少許分別，分別是會對應「Smart Voice / haft」、「Smart Voice」和「Smart Voice / G-SET」，這個亦會影響到能否傳送Voice Mail這項功能。







製造商：D.O.
發售日：3月17日及3月31日
價格：6800日圓／8800日圓／10800日圓
類別：ETC
系統需求：Windows 95／98／2000／NT 4.0

TEXT：IKI

STAR WAR FORCE COMMANDER 又有新料爆！







發行商：LUCASART
發售日：予定2000年3月
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98



《STAR WAR FORCE COMMANDER》到目前為止已經開發了數年之久。大家第一次聽到這款遊戲時也是在1997年時，在那時《Rebellion》這款遊戲已經公佈，因此大家也知道以《SWFC》為品牌的遊戲已經從太空模擬與第一人稱射擊遊戲，延伸至戰略型態的遊戲了。但是大家也許發現《Rebellion》無法將《SWFC》的感覺成功的帶進戰略遊戲領域，所以下一套遊戲的成功成為大家殷切期盼的事。在三年後的今天，《SWFC》終於接近完成了。玩家們希望在戰場上能有更多控制權，而不是僅以一台微不足道的太空戰鬥機，或是一名充滿希望的絕地武士來完成整個遊戲，而《Rebellion》這款遊戲並不能滿足這點。



美絕的3D畫面



《SWFC》是一款3D即時戰略遊戲，共分為兩個戰役，每一戰役有12場任務。此外，遊戲中還有多變的地圖可以進行遊戲。遊戲開始於帝國戰役，以一段七分鐘長的動畫為開場。玩者扮演兄弟兩人的其中之一，在遊戲開始時是一名突擊隊員，隨著遊戲的進行，玩者將不斷擢陞官階，並且得到更多的軍力可供指揮，也才能面對更大規模的戰鬥。在遊戲性方面，《SWFC》也有去嘗試模仿其他成功的即時戰略遊戲，如《星海爭霸》或是《世紀帝國2》。該遊戲的設計群也承認他們確實希望《SWFC》能夠將《星海爭霸》與《世紀帝國2》的遊戲感覺，能以全3D的方式重新創造出來。

遊戲特色



當完成簡報之後，玩者必須為隨後的任務選擇地面部隊。雖然資源與建築還是會在遊戲中出現，《SWFC》並不強調基地的經營與資源的採集，而將全部遊戲的重心放在戰術方面的戰鬥。玩者開始會是在一群部隊的核心地帶，並且在每一個任務的開始就會給玩者一些指揮點數(command point)，讓玩者可以購買更多的戰鬥單位。一開始的武力可能無法獲得勝利，所以必須在戰鬥前審慎地決定哪些部隊是想購買來運用的。不同的單位將有不同的價值，例如一台AT-AT可能價值400個指揮點數，但是較小型的AT-ST可能只要225個指揮點數，而一名突擊隊員將價值更少。幸好隨著進行遊戲，玩者將會得到更多的指揮點數，然而任務的難度也會不斷增加，因此玩者亦將會需要購買更多的部隊來迎接更多的挑戰。



仔細的部署

在組織了起始部隊後，登陸艇會載運他們至戰場。當任務開始時，玩者將會看到登陸艇降落到星球表面並且開始卸下他們的貨物。玩者可以看到部隊開始啟動並且朝向螢幕上顯示的任務目標前進。遊戲提供了多種熟悉的任務類型，如搜尋並摧毀、護送、以及防守。

指揮點數

指揮點數是唯一可以讓玩者購買部隊的來源，所以玩者需要取得更多的點數來增強武力。雖然時常會花費這些點數，但是要取得也相當快速。因為只要殺死敵人的部隊、佔領碉堡以及建築物，就可以得到這些點數。由於每一個單位都有固定的指揮點數值，因此當在戰鬥中摧毀敵人的部隊時，玩者也會得到相等於購買該單位所需的指揮點數。所以只有持續迎敵，指揮點數的來源才不致匱乏。這代表著在《SWFC》中，玩者無法使用像其他戰略遊戲一樣的快攻戰術，來截斷敵人的資源取得，因為如果採取快攻，每當他消滅玩者的部隊時，這也代表玩者的敵人蒐集指揮點數更快。

以邪道方法取得指揮點數



雖然在《SWFC》中玩者也可以用更傳統的方式得到指揮點數，但是這樣做並不會得到太多的成果。在每一張地圖裡有一些預設的碉堡，這些碉堡不受反抗軍或是帝國軍所控制，佔領這些碉堡將可以讓玩者每數秒鐘得到10點的指揮點數。然而光靠這些是不夠建構軍隊的，但是多多少少可以增加一些收入。玩者也可以佔領敵人的建築物來得到同樣的效果，但是那將會要來得困難許多，因為玩者必須設法通過敵人基地的防衛，相反的，這些碉堡卻是屬於中立的單位，可以輕易地取得。



NOX

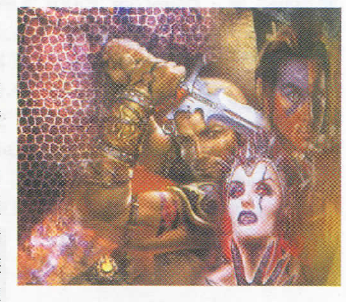
到底似唔似《DIABLO》！

一直以來，《NOX》也被人指為「參考」《DIABLO》的作品，如今，遊戲推出來，到底事實又是怎麼一回事？

發行商：WESTWOOD
發售日：2000年2月
遊戲類型：ACT
系統需求：WIN95/98

TEXT：IKI

遊戲方式



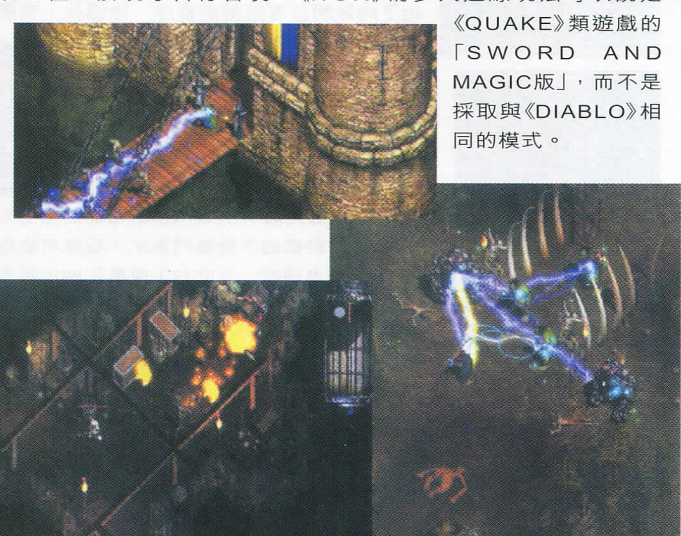
《NOX》的圖形表現與動作角色扮演成分並重的遊戲方式無庸置疑的，讓人聯想到《DIABLO》，但是《NOX》提供了偏向動作取向的遊戲經驗，角色的移動速度很快，而且戰鬥也是快節奏的進行方式。不像一些傳統的RPG遊戲，在遊戲中沒有任何的程式來判斷您是否遵守道德規範。玩者不能攻擊任何非敵人的角色，但是遊戲卻允許玩者破壞一樣物品、屠殺生物、或是偷竊非玩家角色的財產。既然製造混亂不會被處罰，玩者可以任意的讓角色在一層層的關卡中胡亂地奔跑、粉碎物品與擊倒怪物或是其它的玩家。



遊戲中的職業



遊戲中共有三位不同職業的角色，每一個都有各自的單人任務關卡，而多人連線部份也有許多的選項可供選擇。遊戲的多人連線部份是純粹的動作遊戲，其中包括有會不斷再生的物品、可以將玩家快速的擊倒、以及有限範圍的戰鬥區域；也就是說完全捨棄了角色發展、非玩家角色的部份，而怪物的出現也僅止於玩家自行召喚。《NOX》的多人連線玩法可以說是《QUAKE》類遊戲的「SWORD AND MAGIC版」，而不是採取與《DIABLO》相同的模式。



操作方式

單人任務模式有著少量的角色扮演成分，例如玩者的角色可能會在解決了某些簡單的任務之後，得到經驗點數，但是遊戲的主要進行方式還是著重於動作上。整個遊戲是採取直線式，並且是以一關一關的方式呈現，所以不能藉由經驗值來改變屬性，只能依靠身上所穿戴的武裝來改變。不僅如此，遊戲也沒有提供調整難度的功能，因此只能不斷練習，讓自己成為高手，才能通過整個單人任務。幸好遊戲本身的操作介面相當直覺且易於使用，並提供了一些擺放位置恰當的快速鍵，讓玩者可以很快速的更換武器及挑選要使用的魔法或特殊能力。在這樣的一款遊戲中，應該不太可能有更有效率的操作方式了。



故事情節



雖然角色所要經過的區域與任務大多都相同，但是由於三個職業有著完全不同的能力，使得每一個角色的關卡玩起來都不太一樣。當使用巫師來進行遊戲時，他可以輕鬆地漫步通過巫師堡壘；但是若使用戰士的角色，那麼他馬上就會被攻擊。在遊戲初期，遊戲中安排了一名瘋狂的女巫師領導了一群不死軍團佔據了遊戲的大陸，這種再平凡不過的劇情，讓遊戲的表現大打折扣。整個遊戲過程中雖短但是有趣的橋段，而且全部都直接在遊戲畫面上展現出來。Westwood似乎十分偏好在他們自己的RPG遊戲中加上一些愚蠢的幽默，並藉著這些低俗的笑話來稍微補償一下他們故事情節中缺乏的創意部份。



互動性的環境

《NOX》最與眾不同的地方在於它的視角表現方式與具備互動性的環境。其TrueSight線性視角系統能夠將在樹木或其他不能被看穿的物件後方的東西完全以黑色區域隱藏起來。這個特殊效果並不算是具有革命性，因為早在1983年《ULTIMA III》就已經有了基本的雛形，而這個效果所帶來的困擾可能會比趣味性來得更高些。然而，這也的確讓《NOX》看起來有別於其他同類遊戲；而可以輕易使用的自動繪地圖功能，在玩者需要協助時更加有用。



SIM CITY 3000:ULTIMATE

發行商：MICROSOFT
發售日：予定2000年5月
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98

TEXT：IKI

今次真係「終極版」？

相信各位喜歡SLG遊戲的朋友，也必定喜歡或玩過由MICROSOFT推出的《SIM CITY》了。不過也許有人會認為，上次推出的《SIM CITTY 3000》有不少缺點，相信以下介紹的遊戲便滿足了閣下要求。

《終極版》？

Maxis在近日宣佈《SimCity 3000 Unlimited》(《模擬城市3000終極版》)將開始進行研發，這將是去年第二暢銷遊戲及1999年度最賺錢遊戲《SimCity 3000 Unlimited》的資料片。這款新的資料片將會在《SimCity 3000》中加入一套新的遊戲選項，例如歐洲與亞洲的特殊造型建築物、天氣的變化影響、新的災難、十三個新的場景、以及一個能夠讓玩家自行創造場景的編輯器，而且這些自創的場景可以讓玩家們互相交換。



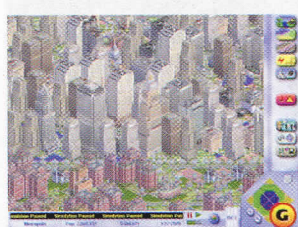

◆《終極版》畫面



◆《3000》畫面

製作人的說話

根據Maxis一系列城市建造遊戲的首席製作人說，《SimCity 3000》是模擬城市系列的究極體驗，他們採納了來自於《SimCity 3000》玩家們最常要求的意見，並且在這個新版本中加入了許多來自於我們的構想。"



◆《3000》畫面



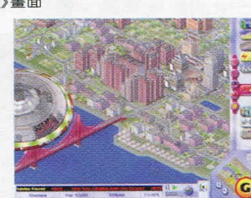
◆《終極版》畫面



◆《終極版》畫面

何時推出？

Maxis給了數張全新的《SimCity 3000 Unlimited》遊戲中畫面來提供給您欣賞，這些畫面展現了新的亞洲及歐洲的建築物風貌，以及酸雨的災難。Unlimited將會在五月底時推出，並且需要配合原本的主程式才能進行遊戲。



◆《3000》畫面

星海霸主

TEXT：IKI

發行商：工畫堂
發售日：予定2000年3月
遊戲類型：RPG
系統需求：WIN95/98

工畫堂十週年紀念之作！

浩翰無邊際的『修瓦爾茲席爾特』大銀河『羅傑柏克星域』中，誰是繼曹瓦皇帝之後能稱霸全星域的人？在這個詭譎多變大時代中，憾動帝國的新英雄們即將誕生，他們的命運將與帝國、全星域緊緊相扣，他們的命運將會如何呢？一切都要看閣下的決定了！

三位不同的遊戲主角，三種不同的遊戲過程

《星海霸主》中，玩家可選擇三位主角來進行遊戲，而且這三位角色也代表三種不同的難易度，三種不同的劇情，第一位主角是多里托捏王國的元首『大羅雷斯』，選擇他為主角，難度在遊戲中是最容易的，第二位是穆迪王國的元首『克勞蒂雅』，難度算是中等，最後一位，他是皇帝的私生子，帝國的滅亡與異形的入侵都與他息息相關喔！ 刻化精緻的人物，細膩生動的劇情 這款遊戲對於遊戲中的人物個性刻畫得十分細緻，如第一位主角就是正氣凜然兼有仁義之心的王者，而第三位主角，如日本戰國霸王『織田信長』的悲劇性格，也將在遊戲中一覽無遺；遊戲劇情都是經過細思而來的故事，玩家將從一場場戰爭中瞭解人性爭奪權力的醜惡，宮廷內部血腥的鬥爭，細膩生動的劇情，將令你玩完此遊戲之後，低迴不已。





簡易的操作方式，變化多端的戰術



這款遊戲是劇情式的戰略遊戲，因此關於操作與戰鬥方面必須特別注意！在《星海霸主》中操作非常簡易，所有的選項都以選單表示，絕對是一目了然，除此之外，也簡化了內政開發等經營的程序，也因此，遊戲變得十分容易上手，而在船艦戰鬥方面，分為手動與自動操控兩部分。由於前代因採自動戰鬥模式，而電腦又不甚聰明，遇到明明可以輕鬆勝利的戰鬥卻因電腦操控而失敗，此代修正了這個缺失，增加了遊戲的手動戰鬥模式，玩家可依敵方的艦種、等級，決定不同的戰術來迎擊，因此有千變萬化的作戰方式喔！變化多端且簡易的戰術操控，絕對令喜好太空策略的玩家大呼過癮。



此款遊戲的特色非常之多，如人才的發掘、船艦的研發等等；到底異形從何而來？這場星空的大決戰，誰才是最後的贏家？這一切一切的謎底，就端賴玩家來親自體驗和發掘！




SNOW MEMORIA

在笑臉下所隱藏的悲哀！



故事內容

在經過100年以上的戰亂平息後，和平再次降臨於這時代，主角退出了「LION RED」軍隊，過著平凡的生活。可是，某一天，山賊襲來，一名少女COLIN向主角求助，從此，主角的命運便起了很大轉變‧‧‧‧

遊戲舞台

AIR PLANTS在春季發表的《SNOW MEMORIA》，是一個充滿陰謀、謎團及戰亂的幻想式的舞台，遊戲中亦有描寫到3名女角及主角的關係變化。3名女角亦各有特色，有的惹人憐愛、有的活潑爽朗、有的溫柔體貼‧‧‧‧隨著故事發展，玩者在遊戲中的行動，閣下與3名女角的關係亦會隨之改變，至於最後能否開花結果，則要看閣下的造化了。另外，遊戲中的人物作畫秀麗，且劇情吸引，故此作實為這春季令人期待的作品。

登場女角

コリーン

失去了記憶，山賊襲來時向主角求助，因而結識了主角。外表高貴，看來擁有能與動物溝通的能力。從外表看來，已知她是屬於惹人憐愛的女孩。

アリサ・チャイムローゼ

在主角家中當女傭（←主角真有米！），從外表看來，已知她是屬於活潑爽朗的女孩。口才了得，據知她有一名行蹤不明的妹妹。

セシル・アンソワーズ

與アリサ一樣，她同樣也是在主角家中當女傭（←都話主角有米喇！），從外表看來，已知她是屬於溫柔體貼的女孩。面上經常帶著笑臉的她，據知是擁有一段不為人知的黑暗過去。

發行商	AIR PLANTS
發售日	2000年3月
遊戲類型	AVG／18禁
系統需求	WIN95/98

キャッスルファンタジア～エレンシア戰記～

超人氣作第3彈！

發行商	SUTAZIO
發售日	2000年3月24日
遊戲類型	SLG／18禁
系統需求	WIN95/98



一直以來，《キャッスルファンタジア》系列也是眾多J-WIN遊戲中較出名，且極受歡迎的作品（←起碼在日本而言是這樣），而在今年3月（如無意外，應該係出書當日）便會發售同系列的最新作。

故事內容

自依魯米勒帝國入侵，8年前已與依魯米勒帝國合併的艾里斯亞王國再次密謀再興。與此同時，因8年前戰亂而流落海外，本來生於艾里斯亞王國文官之家的主角-費伊些路，卻遇上了前艾里斯亞王國的皇子-史卑沙魯多，故亦因而加入「利斯史達士軍」，捲入了艾里斯亞王國再興的戰爭中‧‧‧‧

遊戲特色

遊戲中共7名女角登場，7名女角亦各有特色，隨著故事發展，玩者與7名女角的關係亦會隨之改變，至於最後能否開花結果？艾里斯亞王國再興的戰爭又會否成功？則要看閣下的造化了。另外，遊戲中亦加入了「輸入聲音」的系統，只要叫出角色的名字，人物便會作出相應動作，如此創新及親切的系統，實為令人期待的作品。



登場女角



チャイ・カ

前艾里斯亞王國的皇子-史卑沙魯多的女傭，典型賢妻良母型的女孩，在戰鬥中她幫助費伊些路不少。

ナガレ・カシマ

昔日曾與主角一同參戰的傭兵，現受僱於クリームヒルト・クライアント。

ラピス・フォルトゥーナ

舊艾里斯亞宮延武官的女兒，亦是遊戲的女主角，與主角識於微時，可算是青梅竹馬之交。外表高貴，但別看她嬌滴滴的模樣，其戰鬥能力一點也不弱，在戰鬥中她主要是以弓箭為同伴作援護攻擊。

テルル・クーリエ

「利斯史達士軍」的間諜成員，由於幼年曾目睹母親被殺，自此性格變得自閉。

クリームヒルト・クライアント

依魯米勒帝國的司教家族的女兒，同時亦擔當依魯米勒帝國三公將的其中一人。

リー・ミン

女性格鬥家一名，一直也在各地努力修行，及後加入費伊些路的戰鬥行列。

TEXT BY 隨風

西風狂詩曲2-暴風雨

為了生存而戰

發售商	旭力亞
發售日	發售中
遊戲類型	RPG+SLG
系統需求	WIN95/98

沒有人一出生就該被咀咒，沒有人是為了被殺而生存。可是她的命運，卻令她終身背負著悲哀。伊莉莎白，番迪來建的公主，因為身上所留著含有外來族裔的血液而受到排斥。雖然她並不想爭權奪利，可是在父兄相繼離去後，因為害怕招來殺身之禍而離開自己的國家。到底命運之神會如何對待她？繼續受到迫害，還是得到應得的幸福呢・・・



被孤立的命運－

當李察帶上后冠的一刻，就代表我（伊莉莎白）將再沒有立足之地。正因如此，我只好帶同妹妹投靠莎倫。在那邊李察高高興興地成為國王，而我們三姐妹卻在樹林中死命的逃跑，就只是為了活命。只可惜我們尚未會合，就已受到敵人的追殺。追捕我們的正是剛當上國王的「親愛的」李察叔叔。「哎呀！」怎麼在這種情況下跌倒？追兵已經來到了，其中一人説道「公主們穿著華麗卻拿著劍，真不相配。」我也不想的！只是李察不放過我們！為什麼？為什麼總是不肯放過我們呢？沒辦法，只好一戰吧！





敵方

蘇珍
艾力士
伊力士
步槍兵
怪物戰士 X 3
戰鬥狗 X 2
傭兵 X 2

己方

伊莉莎白
瑪蓮
歌坦娜
莎倫
伊倫

小建議－



這一場戰鬥中一開始伊莉莎白等人跟莎倫是分開的，因此要盡快令雙方會合。另外一開始應先為瑪蓮換上「鏈形鞭」，換上後其攻擊力及防禦力會大增。在瑪蓮打敗面前的傭兵後應立即移位以免受到槍擊。



而歌坦娜方面，則應該把她移開，以免她不斷受到面前那個步槍兵的攻擊。最後小心注意伊莉莎白的生命力，皆因她一死就不用玩，GAME OVER。

自我訓練－

終於戰勝了，而且亦跟莎倫會合。會合之後莎倫把我們帶到一個叫做勇者墳場的地方，伊倫告訴我們可以在這兒訓練自己。而訓練的方法會分為很多種，我們可以選擇由誰做我們的導師，亦可以到城外閒逛或以實戰作訓練。看來上天並沒有完全放棄我們，不過我知道總有一天我們會跟李察再次戰鬥，因此現在要好好訓練自己！我，絕對不會向命運低頭！



名詞解釋－

ADVENTURE： 到城外購物，訓練或聽取情報

TRAINING： 訓練

《BTAALE TRAINING》戰鬥訓練
-normal:基礎訓練
-tactical:戰術課程
《MAGICD TRAINING》魔法訓練
《TARROT APPLICATION》塔偌卡修練
-psychometry:卡片修練
-tarrot's aid:循環資料卡
《RELAXTION》休息
-in sulphur springs:溫泉
-in watertall:瀑布
-in meditation room:真禪課程

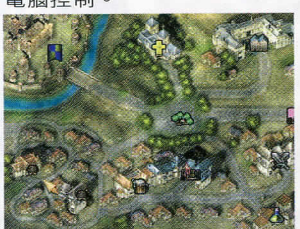
MANAGEMENT： 分配角色

SYSTEM： 設定

QUEST： 繼續故事

小建議－

在這一章中玩者可以選擇訓練或到城外。筆者比較建議出城外，並到「舒特貝利城市」，「卡依鄉村」及「克利斯鄉村」找尋寶箱以及購入一些好的武器，以便往後的戰鬥可以得到好成績。而訓練的話，如果選擇莎倫做導師的話是由玩者自己決定訓練的內容，而選伊倫的話則是電腦控制。



第一張塔偌卡－

訓練完畢後，我和瑪蓮及歌坦娜在閒聊，瑪蓮好像十分不滿意莎倫。突然莎倫過來找我們，他說想看看我們訓練的成果。本來這沒什麼，不過他竟然要我們去做「小偷」，而且更會蹤上李察的人。當戰鬥完畢後，才知道原來我們所偷的是「塔偌卡」，偷的目的是為了幫我們訓練。我聽後心中十分感動，可是瑪蓮卻不以為然。到最後大家都累了，便決定去休息。





敵方
傭兵 x 5
魔法師 x 3
槍兵 x 2
聖騎士

己方
莎倫
伊莉莎白
瑪蓮
歌坦娜

小建議

這一關基本上沒什麼困難，只需要小心魔法師的攻擊就可以了。他們的體力不強，情況許可的話先解決掉他們。另外這一關不使用莎倫也可以，先幫公主們加加lv比較好。而訓練方面第三次記得讓她們休息，因為除了伊莉莎白外其餘兩人已經累壞了。

突然的叛變－

莎倫突然收到白金翰家族背叛了李察的消息，因此向我們提出幫助白金翰家的要求。雖然我們覺得十分奇怪，畢竟白金翰家跟李察一直保持良好關係，現在突然反抗，到底發生什麼事呢？不過我們還是決定去幫助他們！因為以他們的兵力一定沒可能成功，這一次無疑是自殺式行為。



敵方
騎士
魔法師
傭兵x3
步槍兵x2
野狗 X 5

己方
莎倫
伊莉莎白
瑪蓮
歌坦娜

小建議－

基本上這一關由公主們已經可以解決，而莎倫可以用來打騎士，不過最後一擊一定要由給公主打，這樣子會升lv。另外接下來還需多打一場，因此如何對自己沒自信的話，就先購入多些回復藥物吧！



真的遲了..－

正當我們準備趕去白金翰的時候，看到羅得賓準備到白金翰家，可是我們並不能阻止，因為要跟蘇珍戰鬥。經過一輪激鬥後終於取得勝利，只可惜趕到的時候，白金翰家已經變成一片火海。抱著那許些的希望，我們進入屋內看看還有沒有生還者，很幸運地，我們發現了白金翰家族的千金奧莉菲，可是她好像並不想離開這兒。在沒辦法之下，莎倫只好強行把她帶走。



敵方
蘇形
伊力士
艾力士
騎士
魔法師
戰鬥狗 x 3
傭兵 x 3

己方
莎倫
伊莉莎伯
瑪蓮
歌坦娜

小建議－



這一關會有幾個比較強的對手，他們在剛開始可以交給莎倫對付，不過到差不多快要死了，一定要交給公主來解決，加經驗值嘛！如果覺得情勢對己方十分不利，可以使用魔法把他們一次過解決。只不過到這個地步，應該可以使用公主來解決了，不要太依賴莎倫。有一樣事情是十分重要的，就是魔法師跟伊力士及艾力士的魔法可以合體，其攻擊力十分大，可以減掉公主們800~900的能源。



突然其來之同伴－

莎倫：「咦，怎麼有個人在這兒？」
「小姐，對不起，我走錯房間了。」
「咦，不對哦，這明明是我的房間耶！」
「小姐，你到底是誰？女傭嗎？」

我們又多了一個新同伴了，她名叫琳娜。莎倫一進房間就看到她在房間中找東西，並罵他一頓，說他不收拾。莎倫很無奈地問伊倫那位小姐是誰，原來她是羅得雷奇雅送來的修女。看樣子莎倫和伊倫都好像很受不了她，這樣子能好好地相處下去嗎？



背後的陰謀－

而在番達來的地方，有四名怪異的男人在討論事情。其中一個人是李察，另外三人是魔法師。原來，李察只是被操縱的傀儡，真正想消滅公主們的，只那三名魔法師。不用說，幫助李察登上王位的人自然也是他們。另一方面，他們亦提到有關武器的事情，看來他正在做一些特殊的武器來對付公主們．．．



海盜船上的爭霸－

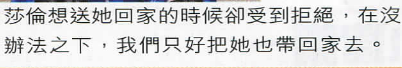
不說也不知道，原來莎倫跟海上商人很有交情，常常幫助他們清除海盜。今次莎倫決定帶我們一起去幫忙，而委託人是阿米高商團。當我們去見委託人巴加先生時，想不到他竟然認得我們。







當我們戰勝之後，看到有一名少女，應該不幸是被海盜捉起來的人。救出她之後在她口中得知她叫莎德，是特呂商人的獨生女。可是當莎倫想送她回家的時候卻受到拒絕，在沒辦法之下，我們只好把她也帶回家去。



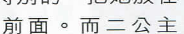
敵方
帶劍海盜 x 4
帶劍海盜 x 6

己方
莎倫
其中四個成員（由莎倫所訓練者）

小建議－



終於可以把歌坦娜這個娃兒換下來了！現在先來說說各種各色的特色吧！大公主伊莉莎白並沒什麼特別的，把她放在前面。而二公主瑪蓮也一樣，放在前面作直接攻擊。而奧莉菲是魔法師，把她放在後面使用魔法，把敵人的能源減去一大半後才讓公主KO她吧！而琳娜則作普通攻擊，不過在必要時她的必殺技可是十分有用的！而莎倫則不用說，用來作「人肉沙包」跟「人肉升級器」就最好了！



深夜的「訪客」－



夜深人靜的時候，伊倫突然向莎倫報告有入侵者。莎倫表示這等小事伊倫自己應付就可以了，何必打擾他的好夢呢？伊倫表示他希望莎倫把當中的聖騎士－凱薩琳交由他處理，莎倫當然答應啦！到了第二天早上，莎倫發覺多了一個聖騎士在打掃，雖然態度明顯不好，不過對伊倫的話卻不敢違逆，可是伊倫用什麼方法令到她變成這樣還像謎一般。總之，現在同伴又加多一個囉，看來今後會多姿多彩。

小建議－

基本上這場戰鬥是沒有可能輸的，因為伊倫實在太強，而對手又實在太弱了！只需要不要攻擊就可以了，包你不出十個回合就能勝利。不過最有趣的都是當伊倫把凱薩琳捉回去後，不知道用什麼方法令老虎變成小貓的曖昧劇情。



敵方
凱薩琳
傭兵 x 2
步槍兵 x 1
戰鬥狗 x 1

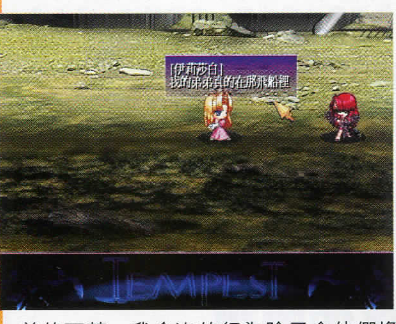
己方
伊倫

背後的陰謀．續－

再次出現三個魔法師跟李察的對話，三位魔法師明顯地對李察遲遲不能把公主們解決感到不滿。而李察亦有點生氣，很快地話題轉到武器上面，李察對武器十分滿意，看來此武器不得不防。另外三位魔法師亦提出了另一個解決公主們的方法，就是以她的兩個弟弟來做陷阱．．．



一時大意－



今天跟瑪蓮到處閒逛，怎料聽到兩位弟弟在塞德屯，救弟心切的自己，想也沒想就獨自到塞德屯去，而且更跟蘇珍離去。只可惜一切皆只是騙局，蘇珍根本不知道我兩位弟弟的下落。我今次的行為除了令他們擔心之外，亦令大家苦戰了一場。這次又多了一個新同伴了，她叫安妮，是凱西爾帝國派來保護我們的。不過瑪蓮表示凱西爾帝國不安好心，因為想跟我結婚才派人來保護我。



第一場

敵方
伊力士
艾力士
魔法師
裝甲步兵 x 2

己方
莎倫
瑪蓮
歌坦娜
琳娜
奧菲莉
莎德

第二場

敵方
蘇珍
伊力士
艾力士
步槍兵 x 5

小建議－



在第一場戰鬥中最危險的是裝甲步兵，因為他們除了生命力超強之外，攻擊及防禦能力也是一級的！因此最好全交由莎倫對待，而其他人就負責對付伊力士和艾力士，不過這也只是純粹用來加經驗值而已。在雙方的人都死得七七八八後，先以其他角色加一加還可以戰鬥的人的生命力，而當莎倫有足夠的能源時，就用魔法把他們一次過解決掉吧！而在第二場戰鬥中則可以慢慢對待，因為除了伊力士及艾力士比較強之外，其他人都十分容易解決。而歌坦娜及伊莉莎白則先不要使用魔法，在只後期如有需要可用雷電魔法一次過把敵人解決，又可加經驗值。而莎倫則可有可無，不必太依賴他。



摯友的求救－



到底怎麼回事？索茲別里一直都十分和平，怎麼會突破發出求救訊號？莎倫聽到索茲別里有危險時十分擔心，因為當中的領主曹艾跟莎倫是莫逆之交。莎倫很快地召集我們趕到索茲別里幫助曹艾，在傾談之跟得知被攻打的原因是因為曹艾得罪了李察，只可惜話題很快被轉移了，曹艾為什麼會得罪李察呢？

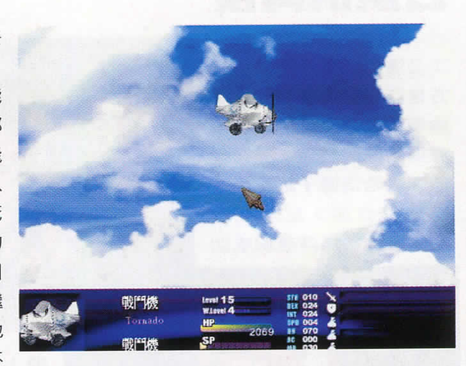


敵方
米哈儀
蘇珍
伊士力
艾力士
裝甲車
戰鬥機 x 2
強化裝甲兵 x 3

己方
莎倫
伊莉莎白
瑪蓮
歌坦娜
奧菲莉
凱薩琳
安妮

小建議－

在這一關任何人都可以死，唯獨是安妮不能死。因為天上那兩架討人厭的飛機只有安妮可以消滅。如果她死了的話，就真的只能恭喜你，因為你可以不用繼續玩了。而其他人基本上可以不理，不過倒可以儲儲魔法作回復用。莎倫一定是主幹，另外一定不能亂用魔法，最好儲到夠ice storm一次過把敵人消滅。另外，伊莉莎白及歌坦娜可以放到後面儲雷電魔法，不過攻擊時緊記走到前方。





擒獲蘇珍－

終於戰勝了！而且更捉拿了敵方將領蘇珍，各人都想把她殺之而後快，不過莎倫卻以不想殺人的理由而把她收押。回到勇者墳場後，曹艾有一個建議，就是由我們組成馬戲團，實際上是一個反李察同盟。雖然各人皆有不同的意見，不過此計劃最終也實行了。到第二天我練習的時候，莎倫來給我鼓勵，令我信心大增，真好！希望今次的行動可以順利進行就好了。





小建議－

當莎倫去看過其中一個人的練習情況後，伊倫會出現並叫玩者去看看他們的訓練成果，這時候會有五個小遊戲玩，分別由不同的女孩擔任。而且小遊戲可以賺錢的及增加該女孩的好感度，要好好熟習。另外在之前跟曹艾練習的內容是不會對劇情有影響，大家大可放心，不用怕答錯會影響劇情。





背後的陰謀·再續－

又出現了那三個魔法師，不過今次李察並不在，而且他們談論的話題亦很奇怪。他們說有八個女孩已經聚集了，她們當中會有合格者嗎？不知道。不過他們也只能靜觀奇變，因為結果只在乎「他」。到底那八個女孩是誰？而「他」又是誰？跟公主們有關嗎？



公演的背後－

很快地決定了第一次公演的日期，第一個地方是亞泰萊代要塞。由莎倫帶領我們演出，希望可以得到好的表演。而莎倫亦去跟哈沃德子爵見面，以要求他加入反李察行動。最後當然兩者都成功啦！但是當我們準備到下一個地方的時候，竟然傳來有炸彈的消息。為了保持哈沃德子爵對我們的信任，莎倫立即帶著歌坦娜去清除炸彈，可是當中竟有人出來阻止！幸好到最後也成功解決危機！



敵方
黑暗殺手
刺客
殺手Ｘ２
強化兵Ｘ３

己方
莎倫
莎倫訓練之角色
歌坦娜
怪盜Ｚ

小建議－

這裡的敵人很弱，不用擔心，是一個升LV的好機會。只不過怪盜Z會常常跟玩者搶敵人打喲！另外玩小遊戲時要小心，因為只有三次機會，而且失敗的話女孩的好感度會減。反之成功的話還有金錢加，挑一些自己熟識的小遊戲來玩吧！



奧菲莉的要求－

晚上，奧菲莉突然找莎倫陪她回到白金翰家，莎倫很快地答應。可惜到達後，奧菲莉還是找不到她想要的東西。突然奧菲莉說要到地下室，並娓娓道來一段往事。原來當時白金翰家舉反旗的原因是因為李察搶了他所研究的其中兩個波提魔，白金翰想知道為什麼李察可以控制到那二個波提魔而反抗。最到後當然就是慘死，餘下的兩個波提魔其中一個死了，而另一個就是奧菲莉，可惜她失去了記憶，什麼也記不起來。





	第一場	第二場	第三場
敵方	死者 x 3 鬼物 x 2	鬼物 死者 死神 x 2	死神 x 3 鬼物 x 2
己方	莎倫 奧菲莉	莎倫 奧菲莉	莎倫 奧菲莉

小建議－

這一關如果不答應奧菲莉的請求就會跳過這段劇情，只不過最好就答應啦！因為這一吞的情節挺重要的，而且如果沒經過這一段劇情的話，是不能得到塔偌牌「MAGICIAN」的。當然，答應了的話瑪蓮和琳娜的好感度會下降，如果玩者的目標不是她們兩人的話就一定要看看這段劇情。



唇槍舌劍－

終於進行第二次公演，今次的目的地是達卡馬，原因是當地領主渥莉也對李察感到不滿，另外還有一位叫巴卡的先生同行。公演完畢後，莎德在酒場碰到從前的朋友，並跟他談了不少有關我們的事情。到莎倫去說服渥莉的時候，才知道原來李察也派了人來，可是來者竟然是莎德的朋友卡來斯！！經過一番激戰後，渥莉終於答應了。雖然知道即使失敗伊倫還是有辦法成功，可是我們亦為了莎倫的成功而感到高興。



悲傷的往事一

最近發生了很多事，首先是聖地被攻擊，可是大家因為太遠而沒有去幫助，這令琳娜十分不高興。跟接傳來李察將會攻擊波特羅斯特，凱薩琳表示想去，後來





莎倫跟她兩人去了。在中途得知凱薩琳以前的祖國正是波特羅斯特，可是去的目的卻是今次的敵人－阿那斯它莎。以前凱薩琳也曾跟她交過一次手，而當時因為她的錯失而令她的一個手下朱莉亞失去生命。

敵方
阿那斯它莎

己方
莎倫
凱薩琳
別國士兵 x 6

小建議一

如果跟凱薩琳去波特羅斯特的話，瑪蓮和莎息德的好感度會下降。同樣地，如果各位的目標不是她們其中一人的話，不要錯過這段劇情。另外聖地被攻擊時，琳娜的好感度必定會下降，如果各位的目標是她，就只好節順便了。在戰鬥方面，因為敵人常常使用魔法，因此除了莎倫之外，其他人基本上是沒有用處的。



為了你而戰！一

再次傳來有人向李察舉反旗的消息，今次的是伯門派，大家當然決定去幫助忙啦！而今次的援軍竟然是威廉！所有人也知道威廉是為了我而來，因為他是我的「未婚夫」。當我在逃避威廉的時候，瑪蓮的樣子怪怪的，看來，她好像是喜歡上威廉了吧？戰鬥結束後，威廉邀請我們參加舞會。既然沒辦法拒絕，不如大家一起開開心心地玩一下吧！





第一場

敵方
坦克
老騎士
李察軍劍客
魔法師
頭目
連發步槍兵 x 2
步槍兵 x 3

己方
由莎倫斯練之四位角色

第二場

敵方
羅得賓
頭目
戰鬥機 x 2
連發步槍兵 x 2
強化裝甲兵 x 4

己方
莎倫
伊莉莎白
瑪蓮
歌坦娜
安妮
劍客
騎士
老劍士
步槍手 x 3

小建議一

在這兩場戰鬥中一定要善用魔法！第一場中因為少了莎倫，所以如果平時角色們十分弱，常常依賴莎倫的話，到了這裡一定必死無疑，唯一的方法就是遠距離作魔法攻擊。而第二場中所有角色(安妮除外)在對付羅得賓前先不要用sp，之後一次過不斷出魔法或必殺技把他解決。另一方面，如果安妮在解決戰鬥機時死掉，同樣可以「阿哩路亞」，請load記錄重玩吧！





光線劍入手—

今次的目的地是布里德港，目標人物是虎克男爵。我們到達後很快地完成表演，跟著莎倫便凡找





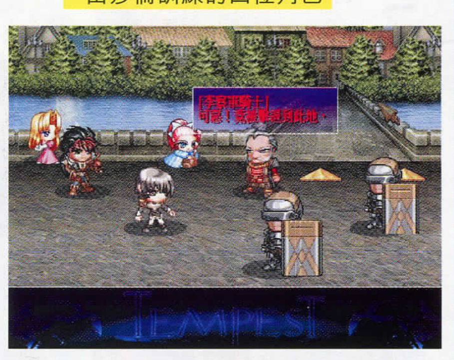
虎克男爵了。而虎克男爵亦很快答應我們的要求，只可惜他有一個條件，就是幫他把佔領著工廠的茲絹消滅。解決茲絹後男爵當然十分高興，除了答應以後盡力幫助我們之外，還送我等威力強大的光線劍。

敵方
茲絹

己方
由莎倫訓練的四位角色

小建議—

雖然只得茲絹一個敵人，可是其攻擊力極之強大，因此絕對不能走近她身旁。幸好她的魔法十分差，只要不斷對她使用魔法，不消幾個回合就能把她消滅了。



親情—

兩位少女都因為親人而弄得不太快樂。首先是莎德，那天我們收到消息是有關李察向特呂族走私武器，突然間莎德露出傷感的表情，也許是因為想起故鄉和家人吧？過了不





久，又傳來有關H-BOMB的事件，因為這件事與歌坦娜的父母有關，因此歌坦娜想去把資料奪回來。雖然明知道這是陷阱，可是莎倫為了不讓歌坦娜失望，還是跟她一起去。只可惜到達後不但被人攻擊，而且還得知歌坦娜的父母成為疑犯，令歌坦娜十分生氣及傷心。

敵方
察德勒
劍客
連發手槍兵X 2

己方
莎倫
歌坦娜
查琳斯班海琳

小建議—

如果各位的目標不是歌坦娜的話，基本上這一段劇情不看也罷。而敵人方面亦是容易得過份，即使只用攻擊也能輕易解決。不過比較麻煩一點的就是察德勒的體力不錯，要慢慢打也很花時間。

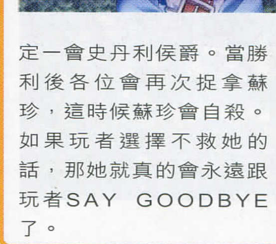


最後之公演—

最後都最後一場公演了，雖然大家都知道公演的目的不是為了玩，可是這時候也未免有點依依不捨。而最後要說服的人是位於巴蘭港的史丹利家族，可是他竟然開出要和



伊莉莎白見面的條件。大家都十分擔心，因為史丹利家和李察十分要好，這一著無疑是一個陷阱。可是伊莉莎白還是決





定一會史丹利侯爵。當勝利後各位會再次捉拿蘇珍，這時候蘇珍會自殺。如果玩者選擇不救她的話，那她就真的會永遠跟玩者SAY GOODBYE了。

敵方
蘇珍
伊力士
艾力士
克琳皮斯

己方
莎倫
怪盜Z
由莎倫訓練的角色

小建議—

這一關一定要非常小心克琳皮斯，因為他除了有超強的體力之外，還有超勁的攻擊力。一個不留神，就會連自己是怎樣死的都不知道。因此玩者最好一開始先在外面儲SP，



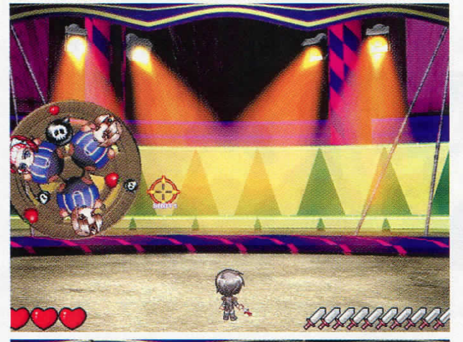


全滿後才進房間上跟他們戰鬥。一定一定要對克琳皮斯使用最強的必殺技，快快解決掉他。而蘇珍那邊最好就救她，因為她也有親密度這當西存在，亦代表著結局時有可能可以跟她在一起。

首兩隻CD完結。

小遊戲大介紹－

之前提過小遊戲是可以賺錢的，因此在第一次接觸小遊戲的時候，最好就把它玩過夠，這樣就可以財源滾滾來了！現在就來介紹一下各種小遊戲的玩法吧！



DON'T HIT ME！－

這個是由安妮帶領的小遊戲，目的就是擲飛刀。在木盤上除了有蘋果外，還會有其他角色及炸彈，要時一不小心飛錯旁邊的話就會扣掉一個心，心只得三顆，要小心呀！每次會轉四次，完成後還有心餘下的話就表示成功，可以慢慢數錢囉！



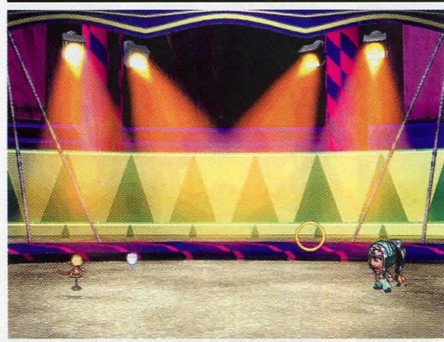
SWING&JUMP－

由伊莉莎白表演的項目，即是飛繩索。由一條繩索飛向另一條，令人想起泰山及猴子，十分不適合由公主來表演呀！跳的時候要看準另一條條子的角度，因為每條繩的搖動速度皆不同。而在跳的時候按著滑鼠不放的話，可以在空中停留一段時間。



LION CHASE－

這個追打獅子的表演實在很適合瑪蓮呀！不過小心被獅子反咬一口呀！按左掣是跑，按右掣是揮鞭子，不要弄錯呀！踏中炸彈會變慢，揮中蘋果會加快，可愛心心有五隻，咬中一口小一隻。



CATCH,CATCH！－

這個是莎德的遊戲，莎德跟小猴子玩拋膠圈，各位要好好接著它們呀！接的方法很簡單，就是在膠圈去到莎德手邊時按掣了。不過小心不要MISS得太多呀！因為如何MISS了一定多量的膠圈就會失敗，沒錢拿的了。



PIANO&MONKY－

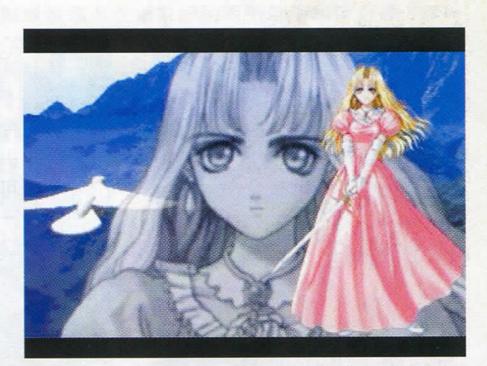
對筆者來說這一個是當中最容易的遊戲。當奧菲莉演奏了一段音樂後，各位只要跟著奏出來就可以了。而且是由一隻可愛的猴子來表演喲！跟CATCH&CATC一樣，如果MISS得太多的話就會GAME OVER，要小心囉！

人物介紹！！－

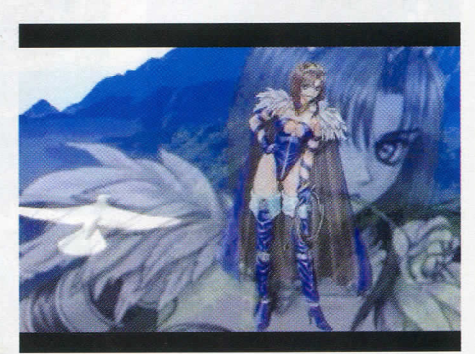
最重要的人物資料當然不可以缺少！不過由於版位有限，就只介紹最主要的幾位角色！



莎倫： 遊戲中的男主角，亦是玩者使用的角色。表面上是一個怪盜，實際上是番迪來建的王子，不過命運跟伊莉莎白相似，因為母親是特呂人，身上的血統不純正而受到排斥。



伊莉莎白： 番迪來建的公主，因為身上的血統而受到排斥。祖父及父親相繼離去後，弟弟又行蹤不明。後來更被叔叔李察追殺，幸得莎倫相助。



瑪蓮： 伊莉莎白的妹妹，看似霸道而且嘴巴不饒人，可是其實內心卻像小孩子一樣，十分依賴伊莉莎白。

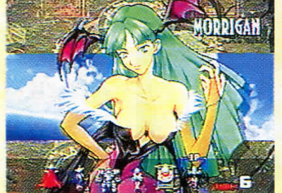
TEXT：NEMESIS-T00



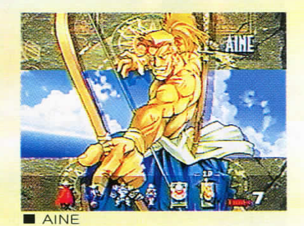
一周目攻略

DC 製造商：CAPCOM
售價：5800日圓 發售日：發售中
容量：GD-ROM 記憶：9 BLOCK
1~2P／STG／對應震動PACK／對應MODEM／對應ARCADE STICK

《GUNBIRD 2》終於推出了，我們當然會有其攻略法了。今集的系統有點《STRIKERS 1945 II》的影子，即是儲砲是以LEVEL計算的，LEVEL少於1是不能使用儲砲（一使用便會消耗全部LEVEL）。今集追加一種只消耗1個LEVEL但攻擊力隨時比大彈更強的接近攻擊（X掣），所以切勿亂用儲砲。至於大彈由於攻擊力沒有想像中強（某些角色更是沒有攻擊力），故此真是只能用作救命之用（立即令所有彈消失）。最後要一提兩個DC版獨有的人物的使用方法，只要將CURSOR移到「？」處按↑便會出現MORRIGAN，相反按↓便是AINE，其中MORRIGAN的實力甚高，是適合初學者的人物。好了，開工！



■ MORRIGAN

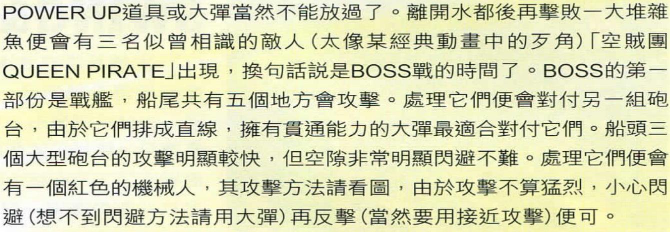


■ AINE

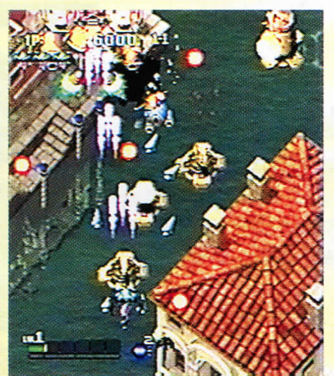
意大利

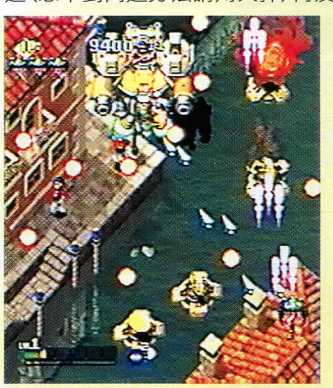
彩京的射擊遊戲初段數版總是不定的，《GUNBIRD 2》當然不會例外，第一至第三版便是從美國、英國、日本和意大利四版中隨機選出，次序當然是沒有一定的。要留意排在後方（第二或第三版）版面會比正常（第一版）難。

始終是初段的版面，理論上不會很難的（如果是第一版就真的很易）……小型的敵人攻擊不難閃避，應付方法不用多説吧。大型敵人的耐久力較高，攻擊暫時不算難避，但如果同時面對多隊敵人就比較麻煩一點，各位可以考慮使用儲砲或接近攻擊速戰速決。擊敗敵人出現的POWER UP道具或大彈當然不能放過了。離開水都後再擊敗一大堆雜魚便會有三名似曾相識的敵人（太像某經典動畫中的歹角）「空賊團QUEEN PIRATE」出現，換句話説是BOSS戰的時間了。BOSS的第一部份是戰艦，船尾共有五個地方會攻擊。處理它們便會對付另一組砲台，由於它們排成直線，擁有貫通能力的大彈最適合對付它們。船頭三個大型砲台的攻擊明顯較快，但空隙非常明顯閃避不難。處理它們便會有一個紅色的機械人，其攻擊方法請看圖，由於攻擊不算猛烈，小心閃避（想不到閃避方法請用大彈）再反擊（當然要用接近攻擊）便可。

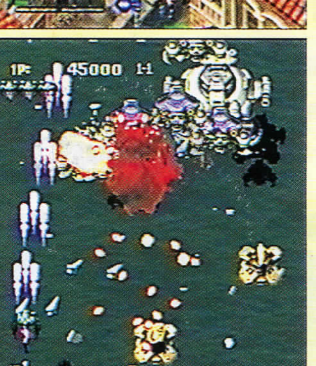




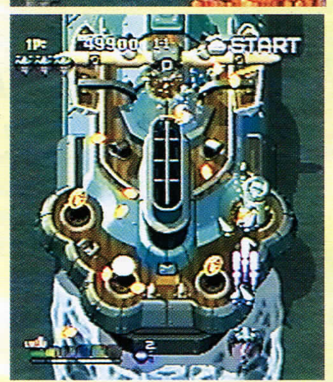


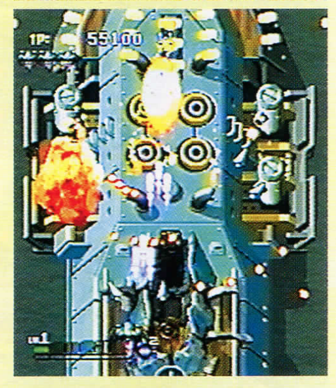


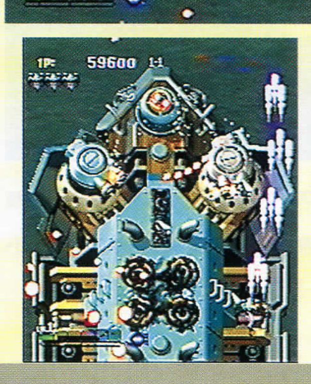






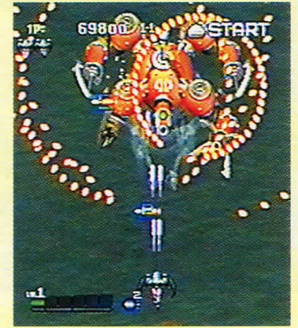










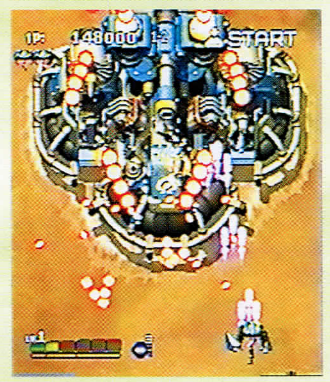
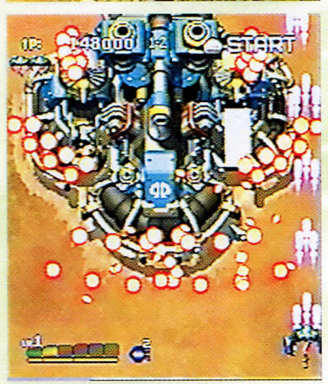
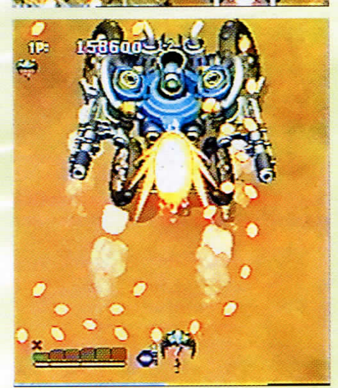
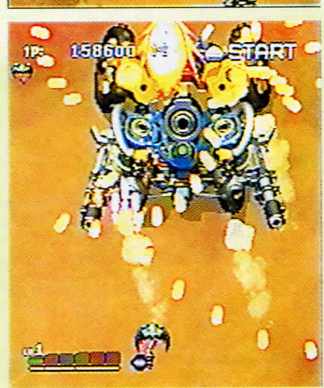


美國

這版同樣是初段版面，大型敵人的攻擊依然有明顯空隙，所以不會太難應付。在BOSS前會遇上非常多砲台，最快的方法當然是儲砲甚至大彈攻擊。這版BOSS的攻擊模式非常單調，留意圖片的攻擊方法便可輕易處理。第二部份的攻擊明顯難避了不少(看圖吧)，不妨先以接近攻擊破壞雙手，令其攻擊方法減少。





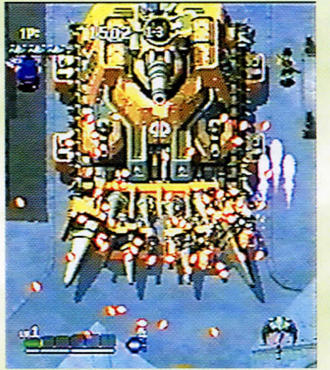
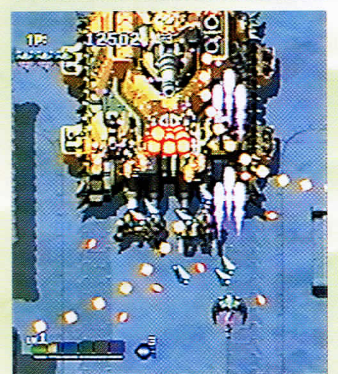
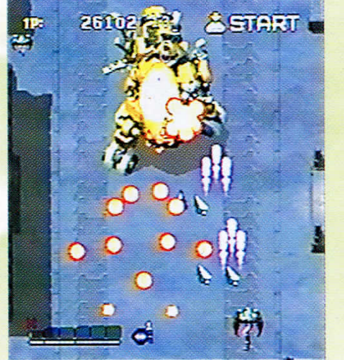
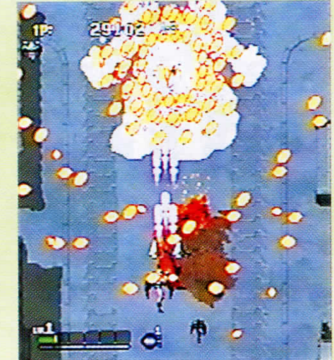





日本

又是初段版面，不過如果這是第三版的話攻擊明顯強了不少(當然不會不能避，看圖吧)，較大型敵人最好用任何強力的攻擊速戰速決。BOSS戰前兩部白色的巨型砲台是會一直向後退，閃避技術夠的話是可以不需和它們戰鬥的。這版的BOSS比較麻煩，因為彈的速度很高，亦十分之密，避開或使用大彈後便要立即移前用接近攻擊盡快擊毀中央的砲台令第二部份出現。第二部是機械人一個，初段攻擊不算快，各位有充足的時間準備，之後攻擊會快了很多，當避無可無的時候一定要大彈脫困。





英國

英國的舞台是古堡一個，敵人的速度比較慢(因多是砲台)，並不算很難應付。這版BOSS的第一部份很令人想起《STRIKER 1945》其一版的BOSS(因同樣是巨型戰機)，每一個部份的攻擊也不難避。至於第二部份，它的口除了會射出彈外，更會放出嘍囉，但只要使用接近攻擊便可一擊把它們幹掉。除此之外，頭部的攻擊亦不容忽視的，但空隙尚算明顯。



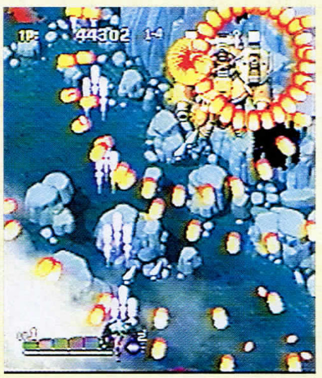
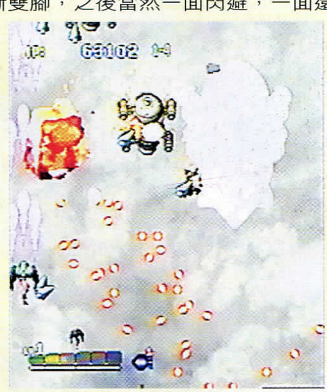
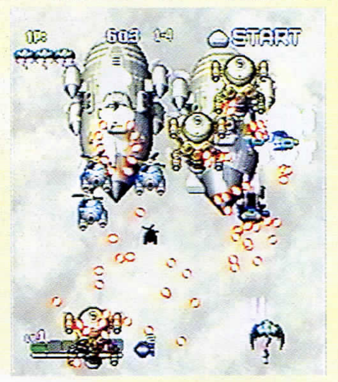
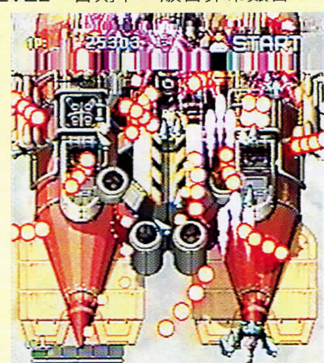
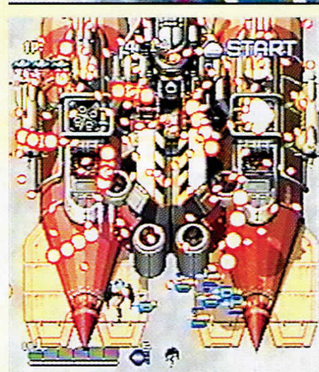
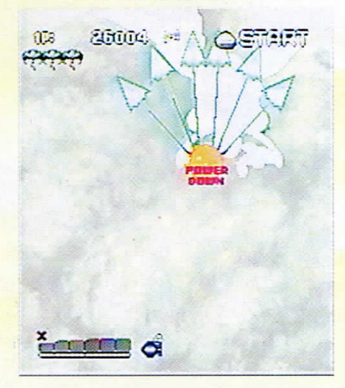
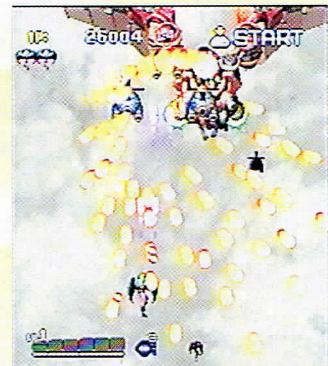
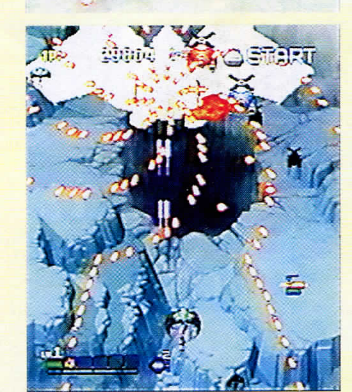






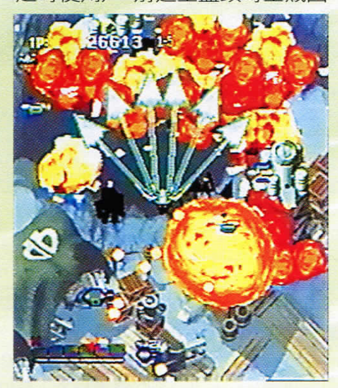
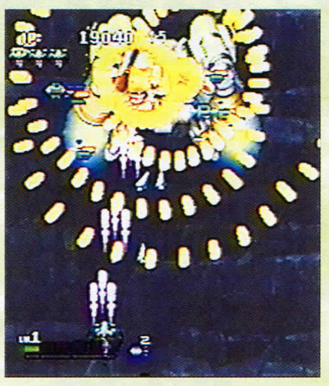
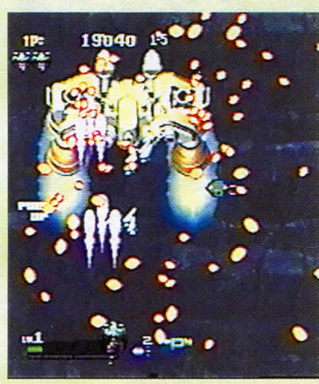

STAGE 4

終於是固定的版面了，敵人攻擊當然愈來愈「精彩」，故此必須在適當時候使用大彈。開始不久遇上其中一位空賊團的成員BLADE駕駛的機械人，攻擊速度雖快，但空隙非常明顯(遠距離時)。之後敵人的攻擊霸道了很多，若避不了的話便立刻用大彈，大型的敵人則要用儲砲等強力攻擊速戰速決。BOSS方面，前方四個小砲台不難應付，後方的砲台則非常厲害(看圖就知)，最好集中攻擊中間的一個(弱點)。第二部份是一個機械人，一出現可以立即用接近攻擊打斷雙腳，之後當然一面閃避，一面還火了。緊記在這一版一定要儲足夠的LEVEL，否則下一版會非常艱苦。

STAGE 5

一如以往，在最後三版CONTINUE是會在該版起點開始，因此必須小心應付。由於是最後三版，難度不用多說了。初段的大型機械人最好用接近攻擊一擊幹掉兩部，剩下一部相信不會太難。由於之後敵人的攻擊十分猛烈，又有一定的耐久力，所以事前要儲足夠LEVEL來使用接近攻擊速戰速決(當然要待敵人集合在一起時使用)。前進至盡頭時空賊團三人駕駛著一巨型機械人出現，由於雙手會射出大量導向的彈，只要先用接近攻擊廢它雙手它便不再可怕了，當然不可以忘記那些砲台。BOSS戰方面，第一部份在射出數堆彈後便會射出擴散彈，接著便會放出數隻嘍囉助戰再射彈……除了一出現立即攻擊(當然是接近攻擊)外便是避彈再還火。第二部份的攻擊空隙比較明顯，但彈的速度比較快。

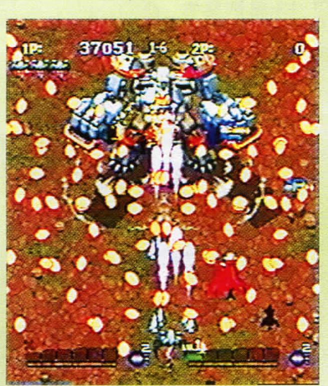





STAGE 6

「尾二」一版了，敵人的實力亦愈來愈過份(強得)，即使是雜魚也可令各位死去活來。處理了初段的敵人後便會遇上三朵超巨型的花，由於後方的花射出的彈十分密，對付方法當然是接近攻擊，若位置適合的話可能一擊幹掉三朵花。之後會有六個巨壺，由於它們分成兩條直線，是使用儲砲的時候了。盡頭的四個石像只會有其中兩個會攻擊(隨機)，幸好它們的攻擊方法分別不大。它們走了後下方的中BOSS便會升上來，雖然它頗強，但它的攻擊方法只有三種，攻擊模式單調得很。至於BOSS方面，初段的攻擊尚算易避，後段就……第二部份就更加……故此要在適當的時候使用大彈，攻擊當然是以接近攻擊為主。



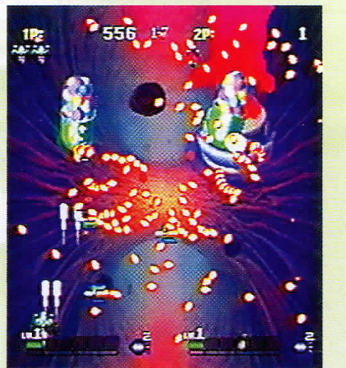




STAGE 7

終於來到最後一版了，難度當然會更加離譜。開始不久便要面對一大堆砲台，對付方法當然是儲砲或大彈(要有攻擊力才可)。處理它們後便會有八個石像將玩者包圍，當然會附送一堆彈，當然要用大彈或接近攻擊處理。之後一個石像會升上來成為BOSS之一，當臉被破壞前的攻擊不算難避，臉被破壞後的攻擊便會非常猛烈，做好準備隨時使用大彈。解決它及之後的嘍囉後空賊團又會再出場，今次他們三人會各自駕駛一部機械人，首先出現的GIMMICK和BLADE的位置十分接近，可用接近攻擊一擊幹掉他們，最後的SHARK如果還可使用接近攻擊便在她一出現便要攻擊，否則便要避彈還火。解決他們後真正的最終BOSS便會出現，牠的攻擊方法很多，其中牠放出的膠囊會射出極多彈，故此要盡快把它消滅，至於牠本身的攻擊並不難避，總之各位仍有大彈或仍可使用近接攻擊便要立刻使用，幹掉它後便可看ENDING了。順帶一提，不同的選擇是會有不同的ENDING的。






可能大家會問：「點解會冇二周目？」原因很簡單，因為二周目的進入條件不只是難度要在4以上外，更是要不CONTINUE完成遊戲才可進入！原來要落地獄並不容易……

TEXT：酒井明

機動戦士ガンダム ギレンの野望
ジオンの系譜 一年戰爭軍事報告(聯邦編)

PS	
製造商：BANDAI	
售價：6800日圓	發售日：發售中
容量：2 CD-ROM	記憶：3-6 block
SLG／MEM／1P	

自護編第三勢力出現條件

正統自護

事件	條件	備註
1.調查V作戰	佔領了多達九個據點	馬沙、杜能、太蒙、星及吏利達工作中
2.馬沙要求援軍	調查V作戰三回合後	選擇YES
3.馬沙與加曼在北美和白色基地戰鬥	馬沙要求援軍一回合後	不能使用馬沙
4.加曼戰死報告	馬沙與加曼在北美和白色基地戰鬥三回合後	加曼死亡
5.國葬加曼	加曼戰死報告一回合後	全軍士氣+20
6.派賴巴攻擊木馬	國葬加曼一回合後	選擇YES，賴巴、夏夢、古立巴、阿高斯、告支工作中
7.賴巴與木馬交戰	派賴巴攻擊木馬三回合後	\
8.派大魔支援賴巴	賴巴與木馬交戰一回合後	選擇NO
9.賴巴擊倒木馬	派大魔支援賴巴二回合後	賴巴、夏夢、古立巴、阿高斯、告支歸隊
10.木馬報告書	賴巴擊倒木馬一回合後	\
11.聯邦攻擊奧狄沙	木馬報告書五回合後	選擇YES馬古工作中
12.馬古發放核彈	聯邦攻擊奧狄沙的行動設定PHASE	/
13.處罰馬古	馬古發放核彈一回合後	選擇YES
14.聯邦攻擊阿巴奧	佔領貝爾法斯特二回合後	選擇YES使用太陽砲
15.幽禁斯利亞	使用太陽砲後下回合	\
16A.自護公國軍判定勝利	一佰回合內佔領的據點多於聯邦軍	進入第二部後十個回合正統自護登場
16B.自護公國軍判定敗北	一佰回合內佔領的據點少於聯邦軍	擊倒奧干後出場









新生自護

事件	條件	備註
1.調查V作戰	佔領了多達九個據點	選擇NO然後選擇YES
2.馬沙要求援軍	調查V作戰三回合後	選擇NO
3.馬沙消息不明	馬沙要求援軍一回合後	不能使用馬沙
4.加曼替馬沙報仇	馬沙消息不明一回合後	加曼工作中
5.木馬擊倒加曼部隊後退軍	加曼替馬沙報仇三回合後	加曼歸隊
6.派賴巴攻擊木馬	木馬擊倒加曼部隊後退軍三回合後	選擇NO
7.賴巴與木馬交戰	派賴巴攻擊木馬三回合後	\
8.派大魔支援賴巴	賴巴與木馬交戰一回合後	選擇NO
9.賴巴被木馬擊倒	派大魔支援賴巴二回合後	賴巴、夏夢、古立巴、阿高斯、告支死亡
10.木馬報告書	賴巴被木馬擊倒一回合後	\
11.聯邦攻擊奧狄沙	木馬報告書五回合後	選擇YES馬古工作中









12.馬古發放核彈	聯邦攻擊奧狄沙的行動設定PHASE	\
13.不處罰馬古	馬古發放核彈一回合後	選擇NO中立勢力關係惡化
14.聯邦攻擊阿巴奧	佔領貝爾法斯特二回合後	選擇NO不使用太陽砲
15.不實行續・優性人類生存説	木馬報告書二回合後	\
16A.自護公國軍判定勝利	一佰回合內佔領的據點多於聯邦軍	進入第二部後十個回合新生自護登場
16B.自護公國軍判定敗北	一佰回合內佔領的據點少於聯邦軍	擊倒奧干後新生自護出場

聯邦軍第二部事件一覽

星塵作戰

事件	條件	備註
1.試驗機師(**テストパイロット**)採用提案	第二部開始後五回合	\
2.姬絲(**クリス**)加入	試驗機師採用提案三回合後	如在第一部姬絲己加入便不會出現這事件
3.哥奧(**コウ**)及捷古(**チャック**)加入	試驗機師採用提案五回合後	\
4.高達開發計畫提案	哥奧及捷古加入後一回合	可開發GP01、02、03、04
5.追擊GP02	開發GP02後	\
6.觀艦式提案	開發GP02後四回合	\
7.觀艦式時被襲	觀艦式實行後三回合	\
8.查佈羅被襲	觀艦式被襲後兩回合	查佈羅30%部隊被滅
9.星塵作戰開始	查佈羅被襲後五回合	哥奧及史丹寶任務中
10.絲瑪通訊	查佈羅被襲後五回合	選擇YES絲瑪加入並扣除聯邦軍30000資金
11.星塵作戰阻止	絲瑪通訊後一回合	哥奧及史丹寶歸隊

新勢力拙起

事件	條件	備註
1.泰坦斯成立	第二部開始後十回合	\
2.奥干成立	第二部開始後十三回合	\
3.30集結(30**バンチ**)事件	泰坦斯成立後五個回合	\
4.奥干活躍化	30集結事件後三回合	\
5.奥干會見	奥干活躍化後一回合	選擇YES泰坦斯獨立、選擇NO奥干獨立

佐米托夫[ジャミトフ]泰坦斯獨立

事件	條件	備註
1.佐米托夫(**ジャミトフ**)泰坦斯勢力出現	奥干會見選擇YES後一回合	\
2.奥干加入聯邦軍	泰坦斯勢力出現後一回合	奥干成為新勢力前
3.卡達尼華姆(**ガンダリウム()**計畫	奥干加入聯邦軍後五回合	可生產歷奇戴瓦斯
4.泰坦斯潛入作戰	卡達尼華姆計畫實行後十回合	\
5.泰坦斯潛入報告	卡達尼華姆(計畫實行後二至五回合	取得MK2、嘉美尤和愛瑪加入
6.Z計畫	泰坦斯潛入報告、MK2開發後一回合	可開發百式和Z高達、花園麗加入
7.隼人(**ハヤト**)加入	奥干加入聯邦軍及第二部開始後三十回合	\
8.亞寶(**アムロ**)加入	隼人加入後五回合	\
9.亞佳(**カイ**)加入	亞寶加入後五回合	\
10.馬西(**セイラ**)加入	亞佳加入後五回合	\

奥干獨立

事件	條件	備註
1.奥干勢力出現	奥干會見選擇NO	\
2.卡達尼華姆(ガンダリウム()計畫	奥干加入聯邦軍後敵軍需產業90以上	可生產歷奇戴瓦斯
3.高達MK2開發提案	奥干勢力出現後	可開發高達MK2
4.高達MK2被盜	高達MK2開發後	選擇YES
5.高達MK2奪回	高達MK2被盜後三回合	\
6.奥卡斯特(**オーガスタ**)研究所設立提案	基礎技術13或以上	\
7.露沙美亞加入	奥卡斯特研究所設立後	\
8.姆拉沙美(**ムラサメ**)研究所設立提案	基礎技術13或以上	\
9.科加入	姆拉沙美研究所設立後	\
10.斯洛哥(**シロッコ**)回來	第二部開始後三十回合、泰坦斯未獨立	\
11.斯洛哥可變MS開發提案	斯洛哥(**シロッコ**)回來後一回合	\
12.斯洛哥製重MS開發提案	斯洛哥可變MS開發提案後一回合	\

斯洛哥[シロッコ]泰坦斯獨立

事件	條件	備註
1.斯洛哥(**シロッコ**)泰坦斯出現	消滅佐米托夫(**ジャミトフ**)泰坦斯後	\
2.斯勞(**ゼロ**)反叛	第二部開始後五十回合	\
3.斯勞的要求	斯勞反叛後三回合	選擇YES
4.斯勞加入	斯勞的要求後兩回合	\
5.「高達MKII」0號機開發提案	斯勞加入後一回合	\

聯邦軍機體一覽表
MOBILE SUIT



吉姆COWELL(ジムクウエル)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
4000	6	15	12	\	吉姆CUSTOM開發後



高達GP01 (Gゼセイランサス)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
6000	6	14	9	6	高達開發計畫實行後



高達GP01 FB(Gフルバーニアン)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
5000	4	14	9	9	高達GP01開發後



高達GP02 (Gサイサリス)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
8000	8	14	12	6	高達開發計畫實行後



高達GP03 (Gステイメン)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
5000	8	12	14	12	高達開發計畫實行後



高達GP03 DENEROBIUM(Gデンドロビウム)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
10000	8	14	12	14	高達GP03開發後



高達GP04 (Gガーベラ)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
8000	8	15	12	12	軍需產業友好度90%以上



賈希娜(ガーベラ・テトラ)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
5000	8	12	14	12	高達GP02開發後



賈希娜改(ガーベラ・テトラ改)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
8000	8	15	12	12	賈希娜開發後



歷奇戴瓦斯(リック・ディアス)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
5000	8	17	15	14	卡達尼華姆(計畫實行後



歷奇戴瓦斯/QV (リック・ディアス/QV)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
5000	8	17	15	14	歷奇戴瓦斯發後



百式(100シキ)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
12000	10	18	15	14	Z計畫實行後



百式用米加粒子砲(100・シキメガバズーカランチャー)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
12000	10	18	15	14	百式開發後



Z高達(Zガンダム)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
12000	10	20	20	20	\



高達MK2(ガンダムMK2)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
10000	10	16	15	10	泰坦斯沒有分裂



「奧干」高達MK2 (ガンダムMK2)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
10000	10	16	15	10	奧干加入後

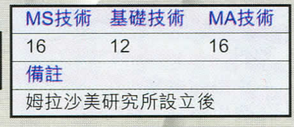


重高達(サイコガンダム)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
15000	12	16	12	16	姆拉沙美研究所設立後



亞斯曼(アッシマー)



開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
15000	12	16	12	16	姆拉沙美研究所設立後



基佈拿(ギャプラン)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
8000	8	17	15	14	奧卡斯特研究所設立後

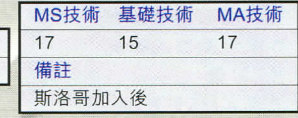


獵犬(バウンド・ドッグ)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
8000	8	18	15	18	奧卡斯特研究所設立後



麥沙拿(メッサラ)

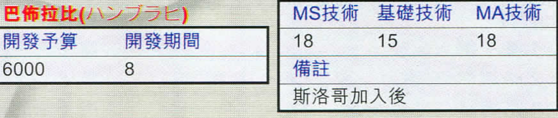


開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
12000	10	17	15	17	斯洛哥加入後



卡佈斯尼(ガブスレイ)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
6000	8	18	15	18	斯洛哥加入後



巴佈拉比(ハンブラビ)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
6000	8	18	15	18	斯洛哥加入後



THE O(ジ.O)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
15000	12	20	20	15	斯洛哥加入後

自護軍機體一覽表



完美自護號(Pジオング)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
8000	8	14	12	12	自護號開發後



夜鶯(ノイエ・ジール)

開發予算	開發期間	MS技術	基礎技術	MA技術	備註
12000	10	12	15	16	P自護號開發後

自護公國軍人物一覽表

基力(ギレン·ザビ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
17	14	11	5	11	7
備註					
基力部隊被擊破後遊戲便會即時終結					

湯二剛(ドズル·ザビ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
14	14	17	12	6	4
備註					
\					

基利亞(キシリア·ザビ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	可	不可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
12	12	8	3	8	7
備註					
\					

光斯剛(コンスコン)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	不可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
8	12	10	6	7	4
備註					
\					

比達(ノイエン.ビッター)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
11	12	11	7	9	6
備註					
\					

加曼(ガルマ.ザビ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
10	6	5	7	9	8
備註					
升級時魅力、指揮+2					

多雲高(トワニング)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	不可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
4	8	3	3	4	3
備註					
\					

達拉斯(エギーユ·デラーズ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
12	15	10	12	7	6
備註					
\					

基亞斯(ギニアス·サハリン)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
11	9	0	2	6	4
備註					
耐久力不會提升					

巴姆(バロム)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	不可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
10	8	6	4	5	5
備註					
\					

馬古(マ·クベ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	不可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
3	13	7	12	4	6
備註					
\					

魔利斯(ノリス)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
9	10	11	10	10	8
備註					
\					

馬沙(シャア·アズナブル)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
D	可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
14	14	11	17	15	15
備註					
\					

羅米爾(デザート·ロンメル)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
14	14	11	17	15	15
備註					
\					

絲瑪(シーマ·ガラハウ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
9	11	8	11	10	12
備註					
\					

多拉沙(ドライセ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	不可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
6	5	5	2	3	2
備註					
\					

格達武(ガデム)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
6	7	3	8	3	2
備註					
\					

佈(ブーン)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
5	8	9	7	5	4
備註					
\					

尊尼雷德(ジョニー·ライデン)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
9	8	8	11	12	14
備註					
\					

杜能(ドレン)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	不可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
9	8	6	4	7	3
備註					
\					

賴巴(ランバ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
13	15	12	15	11	10
備註					
\					

佳雅(ガーア)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
9	12	13	13	10	11
備註					
\					

舒特拉(シュタイナー)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
6	12	8	10	9	9
備註					
\					

賈圖(ガート)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
9	11	9	14	13	12
備註					
\					

馬芝勒卡(シン·マシナガ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
8	11	10	12	10	10
備註					
\					

依姆巴斯(ニムバス)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
5	2	9	13	4	8
備註					
\					

比利(ビリィ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	不可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
6	8	7	3	7	5
備註					
\					

高立巴(クランプ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
9	11	7	9	6	6
備註					
\					

奧迪加(オルテガ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
2	5	16	13	9	6
備註					
\					

馬殊(マッシュ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
6	7	10	11	13	12
備註					
\					

多古威(トクワン)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
7	4	6	6	8	10
備註					
\					

西姆(シムス)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
2	4	2	0	2	3
備註					
\					

赤鼻(アカハナ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
1	7	5	4	2	9
備註					
\					

米沙亞(ミーシャ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
3	4	10	7	7	6
備註					
\					

奇馬(ケリィ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
5	5	10	8	7	9
備註					
\					

安佈利(アポリー)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
6	4	7	7	7	8
備註					
\					

洛比度(ロベルト)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
3	7	5	8	8	5
備註					
\					

偉爾芝(ヴィッシュ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
7	9	5	4	12	8
備註					
\					

阿高斯(アコース)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
1	3	4	5	7	4
備註					
\					

告支(コズン)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
3	4	6	7	6	4
備註					
\					

達米多利(デミトリー)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
1	2	4	3	5	8
備註					
\					

加魯西亞(ガルシア)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
2	1	7	8	4	7
備註					
\					

太蒙(デニム)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
3	5	3	3	3	2
備註					
\					

卡理華斯(カリウス)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
3	5	7	6	7	3
備註					
\					

星(ジーン)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
1	1	4	1	2	2
備註					
\					

史利達(スレンダー)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
1	1	4	1	2	2
備註					
\					

夏夢(ハモン)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	不可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
11	9	4	5	9	7
備註					
\					

杜安(ドアン)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	不可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
11	9	4	5	9	7
備註					
\					

自護公國軍特別人物一覽表

愛娜(アイナ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
7	1	2	2	7	5
備註					
飛龜計劃實行時出現，可開發飛龜2時停止計劃便可使用愛娜					

賓尼(バーニィ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
5	4	3	4	5	4
備註					
實行奪取高達NT-1時出現					

艾露(クスクアル)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
C	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
9	4	7	13	12	14
備註					
完成自護的一及二部，重新開始遊戲，娜娜出場後回合，艾露便會出現					

佐米托夫泰坦斯人物一覽表

佐米托夫(ジャミトフ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	不可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
14	13	9	4	8	6
備註					
佐米托夫部隊被擊破後遊戲便會即時終結					

法斯古(バスク)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	不可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
4	13	12	8	9	6
備註					
\					

索曼勒(ジャマイカン)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	不可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
3	7	6	4	5	3
備註					
\					

佈拿(ブラン·ブルターク)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
6	10	10	11	9	10
備註					
\					

摩西亞(モンシア)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
5	6	9	8	9	8
備註					
\					

夏圖(ベイト)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
6	7	5	6	7	7
備註					
\					

逸扎(ヤザン)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
5	7	14	16	13	8
備註					
\					

拉拿(ライラ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
4	9	8	10	9	9
備註					
\					

艾達魯(アデル)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
5	6	4	3	9	4
備註					
\					

尊尼(ジェリド)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
6	5	12	10	9	10
備註					
升級時魅力+2					

格靈哥(カクリコン·カクーラー)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
4	6	7	9	8	7
備註					
\					

愛瑪(エマ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
4	5	6	8	8	7
備註					
升級時魅力及指揮+2					

斯勞(ゼロ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
C	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
10	3	3	17	13	14
備註					
\					

瑪華亞(マウアー)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
5	4	4	7	8	7
備註					
\					

科(フォウ·ムラサメ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
C	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
10	3	2	10	14	14
備註					
\					

露莎美亞(ロザミア·バダム)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
C	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
10	4	9	12	11	13
備註					
\					

斯洛哥泰坦斯人物一覽表

斯洛哥(シロッコブラン)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
B	可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
15	14	14	15	14	15
備註					
斯洛哥部隊被擊破後遊戲便會即時終結					

佈拿(ブラン)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
5	9	9	10	8	9
備註					
\					

摩西亞(モンシア)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
5	6	9	8	9	8
備註					
\					

夏圖(ベイト)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
6	7	5	6	7	7
備註					
\					

逸扎(アザン)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
5	7	14	16	13	8
備註					
\					

拉拿(ライラ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
4	9	8	10	9	9
備註					
\					

文達魯(アデル)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
5	6	4	3	9	4
備註					
\					

尊尼(ジェリド)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
6	5	12	10	9	10
備註					
升級時魅力+2					

格靈哥(カクリコン)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
4	6	7	9	8	7
備註					
\					

尼歌(レコア)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
5	5	8	5	7	8
備註					
\					

瑪華亞(マウアー)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
5	4	4	7	8	7
備註					
\					

科(フォウ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
C	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
10	3	2	10	14	14
備註					
\					

露莎美亞(ロザミア)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
C	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
10	4	9	12	11	13
備註					
\					

奧干人物一覽表

費利斯(ブレックス)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	不可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
14	11	10	5	6	6
備註					
費利斯部隊被擊破後遊戲便會即時終結					

佈拉度(ブライト)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	不可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
10	16	12	8	12	8
備註					
魅力、指揮、射擊升級後+2					

柏根(ヘンケン)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	不可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
11	13	11	6	10	8
備註					
\					

亞寶(アムロ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
E	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
8	10	10	14	16	16
備註					
格鬥、射擊、反應射擊升級後+2					

史力加(スレッガー)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
11	8	9	7	13	9
備註					
\					

古羅多華(クワトロ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
D	可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
15	16	12	18	16	16
備註					
\					

阿龍(リュウ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
10	7	13	9	7	5
備註					
升級後魅力+2					

安佈利(アポリー)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
8	5	8	8	8	9
備註					
\					

洛比度(ロベルト)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
5	8	7	8	8	8
備註					
\					

亞佳(カイ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
7	8	6	8	10	10
備註					
升級後射擊+2					

隼人(ハヤト)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
8	9	9	10	8	8
備註					
升級後魅力、指揮+2					

馬西(セイラ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
B	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
12	9	8	5	9	9
備註					
升級後射擊、反應+2					

尼歌(レコア)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
4	5	8	5	7	8
備註					
\					

奧干特別人物一覽表

嘉美尤(カミーユ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
C	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
8	5	6	10	13	14
備註					
奪取新型高達後出場					

花圓麗(ファ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
4	0	1	2	2	2
備註					
奪取新型高達後出場					

愛瑪(エマ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
5	6	6	8	8	7
備註					
奪取新型高達後出場，升級時魅力及指揮+2					

馬沙新自護人物一覽表

卡斯巴(キャスバル)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
C	可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
16	16	12	18	16	16
備註					
卡斯巴部隊被擊破後遊戲便會即時終結					

謝利亞(シャリア·ブル)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
B	可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
13	11	8	9	14	13
備註					
\					

杜能(ドレン)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	不可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
10	9	7	5	8	4
備註					
\					

佈(ブーン)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
6	9	10	8	6	5
備註					
\					

艾露(クスコ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
C	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
9	4	7	13	12	14
備註					
\					

娜娜(ララァ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
D	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
11	6	10	8	15	15
備註					
升級時射擊、反應+2					

赤鼻(アカハナ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
1	7	5	4	2	9
備註					
\					

安佈利(アポリー)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
7	5	8	8	8	9
備註					
\					

洛比度(ロベルト)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
4	8	6	9	9	6
備註					
\					

太蒙(デニム)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
3	4	3	3	3	2
備註					
\					

星(ジーン)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
2	1	4	3	4	3
備註					
\					

史利達(スレンダー)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
2	1	4	3	4	3
備註					
\					

瑪莉安(マリオン)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
C	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
9	2	9	6	9	14
備註					
\					

亞古捷斯新自護人物一覽表

哈曼加(ハマーン·カーン)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
D	可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
17	13	11	16	16	17
備註					
哈曼加部隊被擊破後遊戲便會即時終結、指揮升級時+2					

猶利法斯拿(ユーリー·ハスラー)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
C	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
11	12	7	5	9	6
備註					
\					

羅米爾(デザート·ロンメル)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
8	12	14	8	6	10
備註					
\					

拉卡(ラカン·ダカラン)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	不可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
7	11	13	13	10	9
備註					
\					

馬士文(マシュマー·セロ)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
11	7	14	11	9	10
備註					
\					

基娜(キャラ·スーン)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
\	不可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
8	5	12	11	6	11
備註					
\					

古利明(グレミー·トト)



NT等級	艦船	航空	車輛	MA	MS
S	可	可	可	可	可
魅力	指揮	耐久	格鬥	射擊	反應
8	6	6	4	5	6
備註					
\					

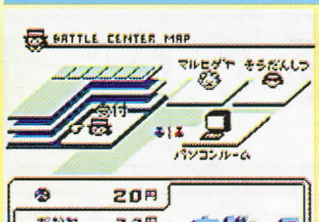
TEXT：WHITE MASTER福田

GB 製造商：任天堂
售價：3800日圓　發售日：發售中(2000年2月21日)
TAB／1人／GAMEBOY與GAMEBOY COLOR共通／對應對戰線



CARD HERO
戰鬥仍未結束！爆機後攻略篇

第7話 BATTLE CENTER





■ BATTLE CENTER全景



■第四代咭「SUPER INCLUDED」裏面可能會出現SUPER CARD

在玩者完成第6話後，基本上《CARD HERO》的故事已經完結，但事實上玩者的「鬥咭人生」在這時才正式開始。首先，玩者在之前6話經常光顧的設施如倉間俱樂部、咭舖「マルヒゲや」和「タクミ之家」，現在都會全部集中在一橦叫「BATTLE CENTER」的大樓之內。另一方面，在第7話開始後玩者就可以購得第三代「STRANGE KIND」和第四代「SUPER INCLUDED」的新咭，大大增加了咭的種類。最後，玩者更可以選擇參與比以前更具挑戰性的「SENIOR CLASS（シニアクラス）」賽事！SENIOR CLASS的特色有以下幾點：

1. MASTER的HP是5點，DECK的咭總數為20張，而相同的咭最多只可以有3張
2. MASTER本身會有攻擊的能力（攻擊力2P，使用3粒魔石）
3. 玩者可以將自己的怪物「追放」，使其從場上消失並取回一粒魔石，但這會扣去自己MASTER一點HP
4. MASTER分為白MASTER和黑MASTER兩類，兩者之間擁有的特殊能力都有所不同

白MASTER的特技：

ウェイクアップ	魔石2粒
ヒーリング	魔石3粒
ハードシールド	魔石2粒

黑MASTER的特技：

バーサクパワー	魔石3粒
かまいたち	魔石3粒
だいちのいかり	魔石6粒

對實戰有最大影響力的是（2）和（4）兩點。雖然叫MASTER使用3粒魔石去換取2點傷害好像很不划算，但當玩者在劣勢時這招可是救命絕技來的，而且不限次數使用也是其優點。至於MASTER的特技方面，白MASTER比較適合正面攻擊類型的DECK，而黑MASTER則比較適合以集中火力對付敵人MASTER的速攻DECK。

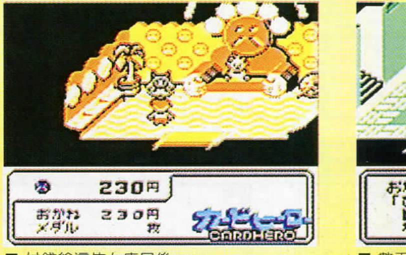


■ 這就是タクミ叔叔的房間，他會給玩者一些砌DECK時的心得

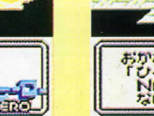


■ 和爺爺進行對決！勝利後就可以獲得MASTER咭

玩者在第一次抵達BATTLE CENTER當日，就會被要求前去タクミ處，選定自己的MASTER類別。然後玩者只要通過之後的考試，就能取得使用該MASTER的資格。玩者可能會問：「如果我想兩種MASTER都用的話怎樣辦？」不用擔心，大家只消在咭舖和那女店員談話，然後付800日圓就可以買到另一張MASTER咭（它會在數日後直接寄到玩者家中）。



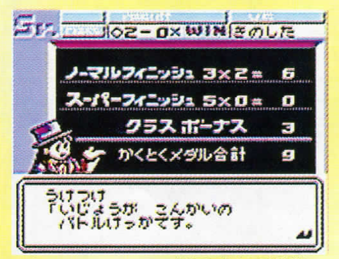
■ 付錢給這位女店員後……



■ 數天後就能取得另一張MASTER咭

目標是打倒MASTER X！

在每一場戰鬥結束後，BATTLE CENTER都會根據玩者的成績，來給予一定數量的代幣（メダル）作為獎勵，當然玩者的等級和戰績越高，所獲得的代幣數也越多。利用這些代幣，玩者可以購入各式各樣的新咭來增強自己的戰鬥力。最終目標，是要戰勝BATTLE CENTER內傳說的鬥咭戰士「MASTER X」！而要取得挑戰「MASTER X」的權利，玩者首先要將自己的等級由SENIOR CLASS提升至PRO CLASS（プロクラス）。方法是先在SENIOR CLASS的比賽中勝出，如果玩者是以直落兩局的方法勝出，就可以取得兩分；如果是以2勝1負勝出則可以得到1分。當玩者儲夠10分的時候，就可以參加PRO CLASS的賽事。之後玩者只要再在PRO CLASS之中取得10分，就可以挑戰傳說中的「MASTER X」了！



■在BATTLE CENTER戰鬥可以取得代幣



■還可以儲分升級

PRO CLASS的規例：

1. MASTER的HP是10點，DECK的咭總數為30張，而相同的咭最多只可以有3張
2. 新增的MASTER特技「メイクストーン」，玩者可以將自己兩點HP轉化成1粒魔石。在無論如何都需要魔石的情況可使用非常有效
3. 其他規例和SENIOR CLASS相同

如果玩者將MASTER X擊倒，就可以取得他的MASTER咭「WONDER MASTER」。他的特殊能力有：

ローテーション	魔石2粒
バウドシールド	魔石2粒

另外玩者還可以在下面的特技中選擇一種：

ウェイクアップ	魔石2粒
ヒーリング	魔石3粒
リターン	魔石3粒
ドロー5	魔石2粒
でなおし	魔石1粒
リフレッシュ	魔石1粒

■在PRO CLASS房內陰暗處站着的就是MASTER X(好像在哪裏見過……)



■以筆者的經驗，10HP的PRO CLASS規例對白MASTER正攻DECK較有利

BATTLE CENTER內的特殊事件

賭錢

當玩者持有的代幣數是在10枚以下、2枚以上時，在BATTLE CENTER門口接待處右邊就會出現一名少年。和他說話後，他就會帶你到洗手間進行賭博戰。賭博戰有它自己的一套規則，首先它是使用JUNIOR RULE的DECK，一盤分勝負，MASTER的HP是3點，即使手牌不佳也不能重新抽過。如果玩者勝出了，就能將手上的代幣加倍；如果不幸輸了，手上所有代幣都會輸掉。



■好孩子不要學喔！

時雨流賭錢必勝法！

其實賭錢是《CARD HERO》中最容易賺錢的方法。玩者只需要一幅速攻DECK，就能在第二或第三回合解決對手，勝率幾乎等於100%！要在一小時內賺3000日圓也絕不是問題。以下就是一幅筆者常用的賭錢DECK LIST：

シゴトにん	×3
スッピーン	×2
チュトロ	×3
ヴァルテル	×1
スライ	×3
サンダー	×2
バーサクパワー	×1
パワーアップ	×1
きあいだめ	×1
フエルストーン	×3



■使用チュトロ、シゴトにん和スライ的速攻DECK是賭錢戰的不二法門

包剪鎚戰

當玩者只有1枚代幣的時候，原本是賭博少年出現的位置就會出現一名大叔，他同樣會帶玩者到洗手間賭錢，不過這次賭錢的方法竟然是用「包剪鎚」！玩者每贏一次，手上的代幣就會加倍，不過一旦輸了，就要將所有代幣都交出來！很明顯這賭局絕不划算，還是不玩為妙。



■要在這賭局勝出機會太渺茫了

PRO CLASS淘汰賽

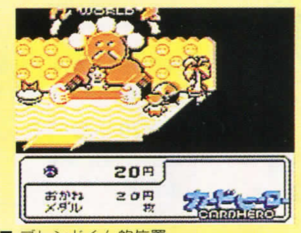
每逢星期三和星期五(現實時間)，在BATTLE CENTER都會舉行PRO CLASS的淘汰賽(星期三是白MASTER，星期五是黑MASTER)。玩者如能勝出，就可以獲得50枚代幣的獎勵！不過中途一輸掉的話就什麼都得不到，大家加油吧！

生日禮物

還記得在遊戲一開始時你曾輸入過自己的生日日期嗎？其實在生日當天，玩者可以從媽媽處取得咭舖「マルヒゲヤ」500日圓的禮券，千萬別忘了取了！

稀有咭的取得法(連咭片調合機使用法)

在《CARD HERO》中，有數張咭的稀有度是值5粒星，代表它們單是靠不斷開BOOSTER抽咭也是不能取得的。那麼它們應如何取得？眼利的讀者可能已經發現了在BATTLE CENTER的「マルヒゲヤ」裏面，設有一台古怪的球狀物體。它叫做「ブレンドくん」，是一台可以將咭片混合然後變成另外一張咭的機器！玩者只要將自己手上任何三張咭放進去，不出數秒，它就會「吐」出另外一張咭，至於會吐出什麼咭則是有一定的法則的，可惜這個法則在現時仍未完全理解。以下是遊戲內一些稀有咭的取得法：



■ ブレンドくん的位置



■使用三粒★以上的咭才會有好的效果

只能用ブレンドくん才能取得的咭：

結果	原料1	原料2	原料3
066てんしのラッパ★×5	001マナトット ★×1	109へんしんミラー ★×4	065あっかんべ★×4
089にゃあお★×5	001マナトット ★×1	095ガスキン★×4	★×4的SUPER CARD
110モーガン ★×5	001マナトット ★×1	076ダイン ★×4	★×4的SUPER CARD

極稀有的咭：

結果	原料1	原料2	原料3
001マナトット ★×1	072レオン ★×3	050アップル★×3	022ドガンター ★×2
014ジャレット ★×4	050アップル★×3	079トリゴミー ★×2	071ラオン★×3
016エルゴマ ★×4	074スイート ★×3	074スイート ★×3	108みがわり ★×4
042ドンガラ ★×4	010コワイル ★×3	098ナイリー★×3	009ボムノスケ ★×2
045カッパラー ★×4	012シゴトにん ★×3	013ジャレス ★×3	042ドンガラ ★×4
091ガブッチャ ★×4	010コワイル ★×3	012シゴトにん★×3	010コワイル ★×3
076ダイン ★×4	025スライ ★×2	022ドガンター ★×2	072レオン ★×3
095ガスキン ★×4	010コワイル ★×3	086ぶよシールド★×2	047スッピーン ★×2
063ゆうだち★×4	101ブラックレイン ★×1	086ぶよシールド★×2	088おまもり★×3
064ハイヒーリング ★×4	088おまもり★×3	099リフレッシュ★×1	099リフレッシュ ★×1
065あっかんべ ★×4	105バウンシールド ★×2	105バウンシールド ★×2	047スッピーン ★×2
107きあいだめ ★×4	061だいちのいかり ★×3	106おはらい★×3	088おまもり★×3
108みがわり★×4	088おまもり★×3	106おはらい★×3	042ドンガラ★×4
109へんしんミラー ★×4	062ワープ ★×3	062ワープ ★×3	042ドンガラ★×4
034サンダー ★×3	086ぶよシールド ★×2	079トリゴミー ★×2	087ローテーション ★×2

除此之外，002號咭パパトット是傳聞中被NANTENDO中途禁止發售的咭，因此玩者不論是抽BOOSTER或者是用ブレンドくん也沒有可能取得。但其實要取得它的方法十分簡單，只要玩者有9950日圓，然後找接待處門口的包剪鎚大叔談話，就可以買到這張超稀有的咭了！(簡單？)




第三代咭 STRANGE KIND

SK067 ラブラー
MONSTER ★★
前衛型

LV1	HP6	吸吮	2P
		吞進肚裏	?D 1個

「吞進肚裏」可以給予敵人2-5點傷害(隨機決定)，但在攻擊後它自己也會受到同樣的傷害。

SK068 ゲイリー
MONSTER ★★
前衛型

LV1	HP6	頭鎚	0P
		吞下吐出來	?P 1個

將一隻怪物擲到另一怪物或MASTER身上，並對兩者都做成傷害。如果被擲出去的怪物是LV1的話是2P，LV2以上的話則是4P。

SK069 ヌンチャ
MONSTER ★
前衛型

LV1	HP4	雙截棍	2P

當它受到攻擊後便會散開並不能攻擊，但亦不會再受到傷害，這個狀態隔一回合後就會回復。

SK070 ガサッツ
MONSTER ★★★
前衛型

LV1	HP6	刺槍	1P
		有勇無謀	3P 0個
LV2	HP6	刺槍	1P
		有勇無謀	4P 0個
LV3	HP6	刺槍	1P
		有勇無謀	5P 0個

「有勇無謀」雖然強力，但有一半機會揮空，白白浪費一次攻擊。作為牆壁使用倒是不俗。

SK071 ラオン
MONSTER ★★★
前衛型

LV1	HP5	拳頭	2P
		W攻擊	?P 0個
LV2	HP5	拳頭	3P
		W攻擊	?P 0個

左撇子的怪物。配合072的レオン使用，就能使出超強力的合體攻擊，相當好用。

SK072 レオン
MONSTER ★★★
前衛型

LV1	HP5	拳頭	2P
		W攻擊	?P 0個
LV2	HP5	拳頭	3P
		W攻擊	?P 0個

右撇子的怪物。必須和ラオン一同使用才能發揮其實力。

SK073 ビター
MONSTER ★★★
前衛型

LV1	HP5	咬	2P
LV2	HP5	咬	2P
		用力咬	4P 1個

LV1時很弱，但在LV2時則擁有很強的攻擊力，但沒有其他特殊能力是缺點。

SK074 スイート
MONSTER ★★★
SUPER CARD

LV3	HP5	蔓藤	2P
		上級治療(任)	2HP 0個

可以治療MASTER 2HP可是非常強力，它自己的HP也不低，配合白MASTER使用時堪稱最強防守。

SK075 ペンスキー
MONSTER ★★★
前衛型

LV1	HP6	啄	2P

一旦受到攻擊，它就會自動向着面前的怪物作出反擊，間接令我方的攻擊次數增加，相當有用。

SK076 ダイン
MONSTER ★★★★
前衛型

LV1	HP6	斬	2P
LV2	HP6	斬	3P
LV3	HP6	斬	4P

雖然沒有任何特殊能力，但它在LV1時已有6點HP，而且不用SUPER CARD也能升至LV3，放在前線時擁有無比的安定力。

SK077 おやこだま
MONSTER ★
後衛型

LV1	HP2	衝撞	1P
		小玉爆彈	2P 0個

「小玉爆彈」會在敵人的陣地隨機落下，給予目標2點傷害，而在爆炸點周圍的怪物也會受到1點傷害。

SK078 ジャベール
MONSTER ★
後衛型

LV1	HP3	毆打	0P
		投標槍(2)	2P 0個
LV2	HP3	毆打	0P
		投標槍(2、馬)	3P 0個

專門用來攻擊後衛的怪物，在LV2時更能直接攻擊MASTER，不需要用魔石也是其優點。

SK079 トリゴミー
MONSTER ★★
後衛型

LV1	HP4	衝撞	2P
		合體	2個

和附近的怪物「合體」後可以令自己的攻擊力增加1點，被合體的怪物則會從場上消失。

SK080 キエルストーン
MAGIC ★
魔石1個

將任一MASTER所持有的魔石減去1至3粒，但實際會減去多少則無法預先知道

用一張咭去將換取一個不確定的效果，明顯不夠強力。如果真的想減少敵人的魔石數，用怪物·ミミ田比較有效。

SK081 シャッフル
MAGIC ★
魔石1個

查看自己之後會抽到的5張咭，接着玩者可以選擇洗牌

由於洗牌後也不能確定自己會抽到想要的咭，用途極之有限。

SK082 ハリケーン
MAGIC ★
魔石2個

對敵人陣地或者是敵我兩邊陣地所有怪物造成1點傷害

這魔法主要是用來破壞敵人的儲氣(氣合)狀態，不過小心誤殺己方的怪物。

SK083 ならべがえ
MAGIC ★★
魔石1個

查看自己之後會抽到的5張咭，接着玩者可以將任意排列它們的次序

這魔法比081的シャッフル強多了，因為這幾乎一定能抽到想要的咭，使用的魔石也少，在PRO RULE時可以說是不能缺少。

SK084 マッドファイア
MAGIC ★★
魔石4個

對任一目標造成1至4點傷害，如果是4點的話這魔法的使用者也會受到3點傷害

明顯地它的性能不及サンダー，唯一的優點是它有1/4機會造成4點傷害，但能力不確定是死罪，沒有使用的必要。

SK085 ゆうわく
MAGIC ★★
魔石3個

在我方某一怪物從場上消失時，在它旁邊的另一隻敵人怪物也會一同消失，不過有失敗的可能性

使用時有太多限制，而且用3粒魔石去換一個不確定的效果，效率太差了。

SK086 ぷよシールド
MAGIC ★★
魔石2個

將任一怪物受到的傷害減半(2-3P→1P、4P→2P)

在大部分情況下它都比普通的ハードシールド強力，因此基本上可以代替前者。

SK087 ローテーション
MAGIC ★★
魔石3個

將場上所有怪物(包括己方)以順時針或逆時針方向移位

由於會影響我方的怪物，基本上不及純粹移位的·ワープ好用。

SK088 おまもり
MAGIC ★★★
魔石2個

令任一目標受到攻擊時也有機會避開

可以用在MASTER身上是其優點，不過始終是一張講運的咭……

SK089 にゃあお
MONSTER ★★★★★
後衛型




LV1	HP5	爪	2P
		空間轉移(任)	2個

絕對比テレポ優秀的怪物，而且「空間轉移」是非常強的能力，請務必取得。

第四代咭 SUPER INCLUDED

SI090 カップン
MONSTER ★
前衛型

LV	HP	技能	消耗
LV1	HP5	衝撞	2P
LV2	HP5	衝撞	2P

在LV2時如果受到敵人攻擊，就會自動用「衝撞」

SI091 ガブッチョ
MONSTER ★★★★
SUPER CARD

LV	HP	技能	消耗
LV3	HP5	咬	3P
LV4	HP4	咬	8P

在LV4時的威力非常驚人，而且也保留了被敵人攻擊時會反擊的特性，但你可不可以保住它的命到LV4？

SI092 ヤンペロン
MONSTER ★★
前衛型

LV	HP	技能	消耗
LV1	HP1	舐	2P
LV2	HP1	舐	3P

咀咒型怪物。在它被擊倒後會令殺死它的怪物或MASTER每次行動都要用多兩粒魔石。

SI093 なぞえもん
MONSTER ★★
前衛型

LV	HP	技能	消耗
LV1	HP5	敲打	2P
LV2	HP5	敲打	2P

LV1和2時能力極差，但一旦令它升級至LV3，就能變成任何一張SUPER CARD！非常厲害，但一定要有辦法保護着它。

SI094 ドンチャン
MONSTER ★★★
前衛型

LV	HP	技能	消耗
LV1	HP5	敲打	2P
		筋力	0個
LV2	HP5	敲打	3P
		筋力	0個

「筋力」可以令MASTER本身的攻擊力增加，LV1時增加1點，LV2時增加2點，但使用後它就會消失。

SI095 ガスキン
MONSTER ★★★★
前衛型

LV	HP	技能	消耗
LV1	HP5	拳頭	1P
LV2	HP5	拳頭	3P
LV2	HP5	拳頭	5P

不需要SUPER CARD也能在LV3時得到5P攻擊力是這怪物的最吸引之處。

SI096 ウズフラー
MONSTER ★★
後衛型

LV	HP	技能	消耗
LV1	HP4	頭鎚	2P
		吃魔石	?個

將敵我雙方MASTER的魔石數減少1-6粒（可以自己選擇），在我方比對手的魔石要多的時候使用比較有效。

SI097 ガァガ
MONSTER ★★
後衛型

LV	HP	技能	消耗
LV1	HP3	大咀攻擊	0P
		投石（1）	1P 0個
LV2	HP3	大咀攻擊	0P
		投石（1、2）	1P 0個

可以一回合內行動兩次的後排狙擊手，不過攻擊力太弱是問題。

SI098 ナイリー
MONSTER ★★★
後衛型

LV	HP	技能	消耗
LV1	HP4	權杖	1P
		目光（任）	?D 1個

「目光」可以給予任一怪物和它的LEVEL相同份量之傷害，而且這種傷害是無視防禦罩的！

SI099 リフレッシュ
MAGIC ★
魔石1個

將自己任一數量的手牌棄掉，然後再抽回相同數量的咭

它的用途真的十分有限，因為在設計一副DECK的時候根本不應該有無用的咭。

SI100 ジアーゲン
MAGIC ★
魔石1個

如果目標怪物在玩者的下一回合仍未離開其現有的位置，就會被消強制去。

一種有附帶條件的消滅怪物魔法，但敵人要解決這招實在太容易，頂多只能做到擾亂敵人的效果。

SI101 ブラックレイン
MAGIC ★
魔石1個

對戰場全體造成1點傷害

和其他攻擊力是1點的魔法一樣，它的最大用途是解除敵人怪物的儲氣狀態。使用得宜的話效果不俗。

SI102 かげぬい
MAGIC ★
魔石1個

令任一怪物不能使用追放技能

只能在SENIOR RULE以上使用，但用途極之有限，使用率幾乎等於零。

SI103 リターン
MAGIC ★★
魔石3個

令任一準備中的怪物回到DECK的最底部

最初看起上來好像沒有什麼用處，但面對BLACK MASTER常用的「一擊脫離」速攻DECK可是非常有效。

SI104 バイコストーン
MAGIC ★★
魔石1個

令任一特技在使用時需要多一倍的魔石

由於只能維持一個回合，用來對付怪物時的效果十分有限，但在生死關頭用來阻止對方MASTER使用特技（如增加攻擊力的バーサクパワー）可是非常有效。

SI105 バウンシールド
MAGIC ★★
魔石2個

將任一怪物受到的傷害減半，並能將受到的修害反彈給對方（對遠距離攻擊無效）

最強的防護罩，有了它基本上不需要用其他防護罩類的咭了。

SI106 おはらい
MAGIC ★★★
魔石1個

將任一怪物身上的咀咒消除

用途有限，因為不是每個對手都會用咀咒系的怪物，通常只會在戰鬥和戰鬥之間加進DECK。

SI107 きあいだめ
MAGIC ★★★★
魔石1個

令任一怪物進入儲氣狀態

非常靈活的咭，因為儲氣是攻守兩方面均有用的效果。

SI108 みがわり
MAGIC ★★★★
魔石2個

在MASTER受到攻擊時，他的怪物會為他擋了那一次攻擊

不論是用來令自己避免受傷，或者是用作攻擊對手後排的怪物都非常有效。

SI109 へんしんミラー
MAGIC ★★★★
魔石4個

令我方一隻怪物變身成對方任一怪物的樣子，並會擁有它的一切特技和屬性，但HP則不會改變

「以其人之道還自其人之身」，是非常強力的魔法，尤其是當敵人有SUPER CARD時，這可是一擊必殺的絕技。

SI110 モーガン
MONSTER ★★★★★
後衛型

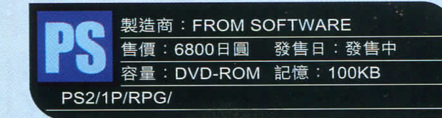
LV	HP	技能	消耗
LV1	HP5	踢	2P
		俯衝（任）	2P 0個
LV1	HP5	踢	3P
		俯衝（任）	3P 0個

不需要魔石也能攻擊任一目標的超強力怪物，而且前、後排均能勝任，但要取得非常困難。

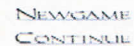


TEXT：悟空

完全攻略第二回



ETERNAL RING



上回提要：





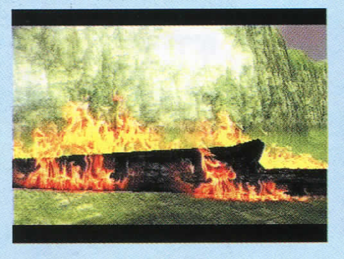
在水之神殿長時間的調查及戰鬥下，カイン終於將神殿內的魔物打倒，取得水之鍵之餘更遇到神秘的水龍，從水龍口中知道關於整個不歸之島的事，不過カイン對這些事卻沒有太大興趣，與水龍對話過後便打算離開水之神殿回集落，但這時候集落卻正發生了意外……

謎團

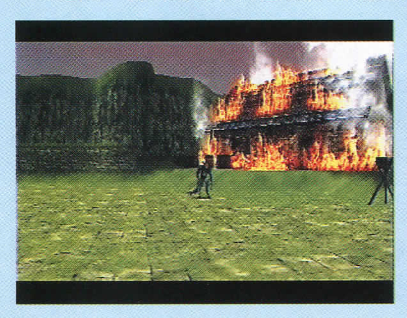


就在カイン打算回程之際，集落正被不知名的力量襲擊，集落內所有人的性命都被奪去，最後畫面顯示了騎士レオ被一半人半獸的怪物擊倒，那怪物向他說了數句話後便用背後那深黑色的翅膀飛離集落。由水之神殿回到集落後發現集落四處也被火燃燒着，而且所有人除了睡在小屋1內的人不見了外其餘所有人都已被殺死，在倉庫旁找到レオ，他在說出有魔物出現、隊長及ETERNAL RING後便因之前怪物的一擊受傷昏倒，為何突然會有魔物出現？レオ口中所說的隊長又在何方？ETERNAL RING又是何物？以上種種謎題相信短時1內也不會找





到答案，只好掉在一旁。四處也看過沒有生還者便向過橋面向那方的小路前進，通過小路來到集落騎士休息的房子前，主角看到遠處有一扇通往不歸之島其他地方的門，但暫時被一棵燃燒着的樹幹阻礙不能通過，不過只要等待一下待樹幹燒成灰燼後便可通過，這時主角傳來一聲巨響，原來身邊有棵巨樹亦因為起火而倒下，這時進不得也退不得，只好等待兩支樹幹都燒盡才可離開，突然間從遠處傳出一聲怪叫，主角向聲音方向望去，看到一頭半人半狼的怪物從遠處迫近，因為カイン沒有看到之前那曾經將レオ擊倒的飛翼人，所以便估計這隻人狼是今次破壞事件的元兇，以牠的行動來看相信牠是想襲擊主角，因



為來去兩條通道都暫時被封，主角便要與這人狼一戰，這是繼水之神殿怪物後另一次Boss戰，今次的戰鬥方法有兩種第一種是用回對水之神殿Boss戰那邊走邊戰的方法，不過這種方法用於人狼身上需要用上不少時間，所以筆者認為大家應使用第二種戰鬥方法，方法是找一段可以讓主角前後移動地方，先站在可向後移動的位置，等待人狼施展跳躍攻擊的一刻便立即向後移，待牠着地後便與火炎魔法和突刺攻擊，記緊要將視點微微向下移，否則是不能擊中牠的，當人狼受到攻擊會向後跳開，向前走少許再等待牠發動第二次跳躍攻擊，只要重複以上的方法不消一會便



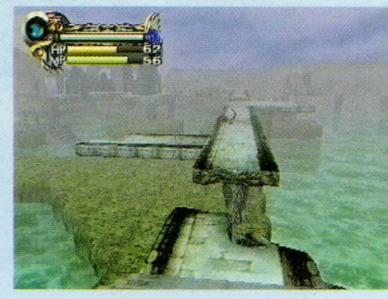




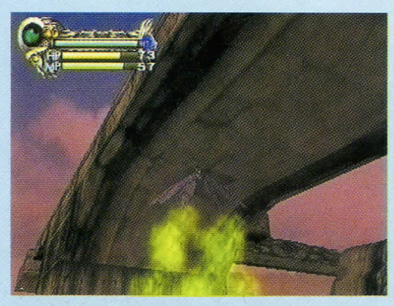
可將牠消滅，不過想深一層，為何突然會有這頭狼人出現？莫非牠就是睡在小屋1內那名士兵？為甚麼他會變成怪物？究竟這個不歸之島發生了甚麼事？戰鬥過後カイン將集落眾人逐一埋葬好便動身離開集落，利用先前在水之神殿內得到的水之鍵打開那扇擁有藍色標記的門，走一段路後會來到記錄點，在記錄點旁會發現一圓形圖案，這個圓形圖案就是讓玩家進行合成指環系統的傳送點，只要踏上圖案便會給傳送到進行指環合成的地方，玩家可以在記錄後來到這裏練習這系統和製造可以幫助主角往後行動的指環，之後向另一邊的通道繼續向前進，經通道的另一端走出去便會去到另一個攻略地點祭祀場跡。

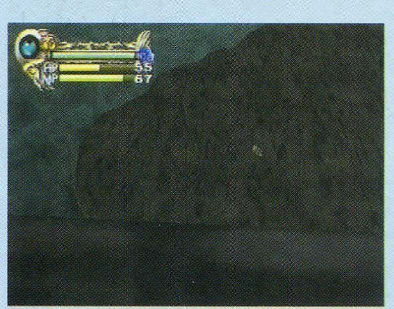


毒氣地區



這個祭祀場跡的版圖是由水及多個小型島嶼、再加上多條狹窄的石橋連接組成，亦因為石橋比較狹窄，玩家移動時都要小心，對付怪物時要冷靜，否定便會因太過慌張而失足掉下去，如果掉倒下方的島嶼那還好，只是扣去一定數值的體力，不過太高的話仍然是會跌死的，若果掉下的是水便會立即死亡，總之就是要小心行事。一直行去到第一個涼亭時，在涼亭內會拾到一件解毒用的輔助道具，而前方的分叉路應先走下樓梯拾走地上的合成用指環才繼續向前進，一直走會遇到一些外表似蝴蝶的敵人，牠會放出一些有毒的粉末來攻擊主角，如果可以的話最好用魔法指環放出魔法在遠距離將解決，因為解毒道具在





現時來說尚算珍貴，不應浪費在這裏，還是用魔法解決比較快捷，來到A點的遺跡時會看到有一個人，這人會送主角一隻擁有封閉毒性的指環，當主角接過指環後四週突然出現劇烈的震動，震動過後那人繼續說主角只要利用這枚指環便可以通過狹谷，最後亦說了數句有關ETERNAL RING的傳說給主角知道，不過主角暫時對這個ETERNAL RING沒有多大興趣，對話過後便向着下一個目的地廢棄場前進，在這之前可以消耗少許體力跳下遺跡旁邊的斷橋，因為橋下有一件可回復大量MP的魔力之結晶，取得道具後便沿先前走過的路向新版圖進發。從另一個出口離開會來到一





山谷前，前方建築了一條吊橋，這時玩者可以選擇先進入廢棄場或是斷崖之森，而筆者的選擇是先進行了廢棄場的攻略才到斷崖之森，不過玩家可以不依照筆者的攻略次序。筆者選擇不橫過吊橋而走進左邊的山洞，這是通往谷底的山洞，亦即是第三個版圖廢棄場，不過在進入前必先裝備好在祭祀場跡得到的指環，在踏出洞口仗前要先使用，因為整個廢棄場都充滿了毒氣，如果不使用這魔法指環的話主角不出數步便會中毒而須要浪費一件解毒道具，而且這防毒魔法是有時間限制的，當限制時間一過便要再次使用；這個廢棄場的版圖不算太複雜，只有數件事必須注意，第一件就是當大家去到B點時會發現地上有一具商人的屍體，調查屍體會的得到一腕輪，這隻腕輪可以用來交換一件強勁武器，所以務必取





得，第二件是要注意一些頭部像牛的怪物，牠們的警覺性非常高，只要一看見主角的蹤跡便會攻擊，假若遇見牠們便要不斷以左右橫移來接近牠再作攻擊，第三件就是整個版圖有很多的回復道具，大家要細心察看地上有否出現閃光，因為那些閃光可能就是貴重的道具。

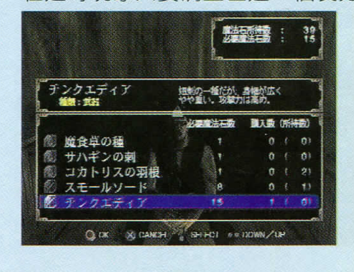
樹之集落



經過充滿毒霧的廢棄場後終於來到機之集落，這是遊戲第二個可以利用魔法石交換道具的地方，玩者可以用之前得到的魔法石去製造幫助過關的指環，從站在最底層的男子口中得知在主角來到這裏之前已經有一名兵士向着大鐘乳洞走去，主角聽後很奇怪，除了自己外還會有甚麼人會比他更早來到這裏？集落的人不是全都死亡了嗎？難道是先前重傷昏倒了的レオ？相信那人必定是他，確定是誰在大鐘乳洞內後便要立即起程，不過怎樣也應先補給一下身上的裝備才起程，走上第二層的山洞內會見到另一個人，他和先前那人及在廢棄場遇到的屍體是同一伙的，不過他是可以讓玩者交換道具的人，玩者可以用魔法石與這人交換各種道具或武器，在整頓裝備前有一件事大家要注意的，雖然在供交換的道具欄中有一件攻擊力不錯的武器，但其實這裏是有另外兩件攻擊力較高的武器，取得方法亦很簡單，關鍵就在於在



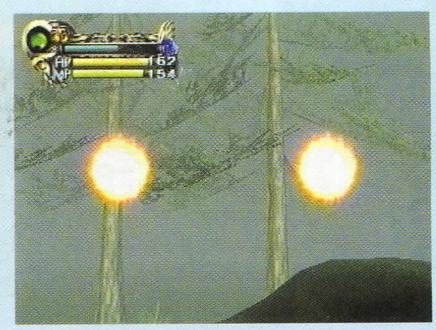
廢棄場從那名商人屍體身上取得的腕輪，只要將腕輪交給地下那層的男人，他便會叫主角去找在第二層的男子，他會送主角一把叫「レイピア」的武器，這武器可以增加主角40點STR，優點是攻擊距離長，缺點是速度較慢，而另外那把武器叫「スティレット」，取得方法就是不要將腕輪交回，在第二層的商人那處等待，當他到了睡覺時間便會躺下休息，就在這時玩家只要調查左邊一個長方形的木箱就可以得到另一把武器，





這把武器同樣會增加主角40點STR，不過另外也會增加主角5點光屬性，和之前那把不同，它比先前那把武器為短，攻擊速度亦較高，但要緊記兩把武器只可二擇共一，而筆者則選擇了前者，當取得其中一把武器時另外那把便會消失不會再出現，玩家可隨自己意思去選擇清楚要那一把。準備好所有裝備後便可以起程往大鐘乳洞找·ミ·ミ，不過在這之前筆者想先去斷崖之森，因為那處有兩枚很有實用價值的補助指環，所以現在將會是斷崖之森的攻略，稍後才是大鐘乳洞的攻略法。



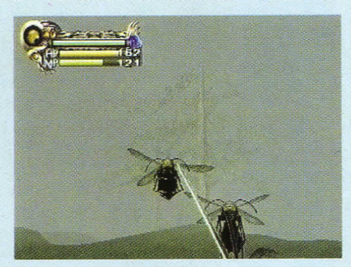


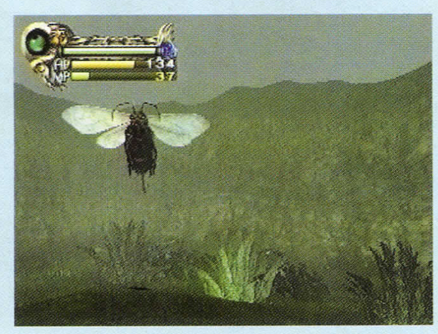
斷崖之森

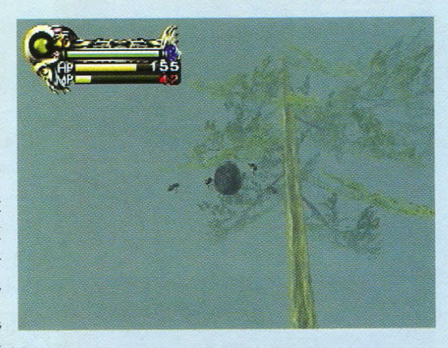
要到斷崖之森前先要認識會在那處那處出現的怪物，會在那區域出現的怪物共有四種，分別是：ホーネット、クィーンホーネット、リザードマン和カトブレパス，リザードマン和クィーンホーネット其實即是大型蜜蜂，在版圖移動時大家會看到一些巨型蜂巢掛在樹上，蜂巢附近會有數隻ホーネット圍繞飛行，一個蜂巢有十隻，對牠們最有效的武器是土屬性的魔法，當向牠們攻擊一次便會蜂擁而上向主角攻擊，不過牠們HP很低全都可以一擊收拾，所以不怕會造成甚麼傷害，當消滅所有蜜蜂後再攻擊蜂巢時，在內裏的巨型蜜蜂便會出現，牠HP很高、而且牠用那超長尾部攻擊時更帶有毒性，幸好牠只有一隻，而且比較蠢，只要不斷橫移回轉（L1或R1加方向掣）攻擊便可將牠解決，但橫移時要小心自己的位置，因為斷崖化森是由多個島嶼組成，每個島嶼邊都是峭壁，一失足便會立即跌死，所以橫移時要小心位置，當將當後的巨型蜜蜂都解決後可以攻擊那個蜂巢，將蜂巢打破可以取得極重貴的回復道具「龍之轉生卵」，這道具可以回復主角所有HP和MP，在斷崖之森共有六件可以取得；リザードマン有兩種，一種是以劍作武器，另一種是用木棒，但牠們的攻擊都同樣地高，一擊隨時可以扣去40點HP，當一隻受到攻擊時在附近的同類都會走過來，非常群體生活，對附牠們最好是先用一些能令怪物混亂的魔法指環令牠們混亂再作攻擊會較安全，而有些地區更會出現小型リザードマン，身形比普通的小一點，但攻擊力同樣很高，攻擊牠時更要把視點向下移，是整個地區最難應附的一款怪物，而且牠們殁玩者擊倒後不久便會再出現在同一地點上，非常難纏；カトブレパス是曾經在廢棄場遇到頭部像牛的怪物，在這裏遇到牠比在廢棄場時更加危險，因為這裏的地形非常險要，牠一見到主角的蹤影便會立即攻擊，非常麻煩，想衝前將牠解決又會因為附近有リザードマン在守護而止步，可以用混亂魔法先令其混亂再作攻擊。斷崖之森其實是可以不必理會的，因為這只是一個取寶物的地方，若果大家嫌麻煩的話可以不來這裏，在斷崖之森有數處都設有一些石柱，這些石柱其實是藏有機關的，大家只要用火炎指環訓出火球令石柱頂部着火，之後在某地方的崖邊便會出現腳踏點，在版圖內共有十支石柱，當中有數支更是取得一特殊指環的關鍵。而除了石柱外在整個區域內更會有六枚合成用指環，不過只有一枚是放在寶箱內，其他五枚則是散落在版圖的地上，玩家在非常細心的觀察才能發現，只要將所有寶物取走後便可離開，跟着便是向大鐘乳洞前進。





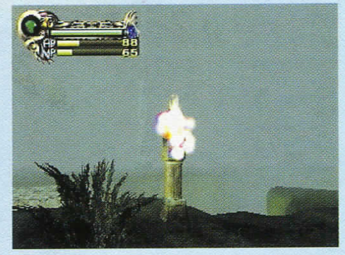


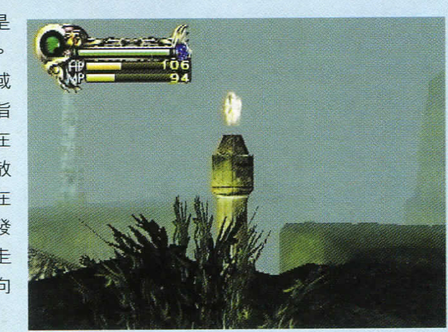










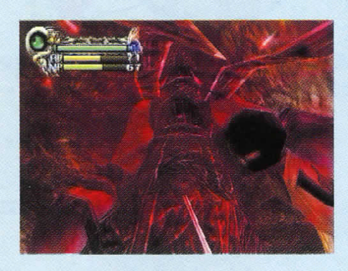


大鐘乳洞



這裏相信是今期攻略多個地圖中最大的一個，會出現的怪物同樣是三種，有オーガ、ゴースト和ゴーレム，オーガ分為兩種，一種是以石棒作武器，另一種則以投石器作武器，拿石棒作武器的那種很容易可以對付，但拿投石器的卻很麻煩，牠們只要在一定距離看到主角便會作出攻擊，而且距離相當之遠，更利害的就是牠們所投出的石頭是不理地形限制，可以穿牆透壁的，玩家在一些空地時不要站着不動，不然便有可能被不明來歷的石頭擊中。ゴーレム可以說是只給玩家增





加經驗值用，牠們的攻擊方式只有一種，就是走近主角直接攻擊，雖然牠的攻擊力很高但速度卻很慢，可以利速度不斷圍着牠轉再作攻擊便可輕易解決牠；而ゴーストト是種會放光之魔法的魔法師，他的魔法更有咀咒的能力，如主角被魔法打中便有可能中了咀咒，不能施放魔法，另外他是浮在空中的，攻擊時必須將視點微微向上才可攻擊。進入大鐘乳洞的方法只有一個，就是回到廢棄場由土龍之穴進內，進入土龍之穴時大家會看到一條巨龍正在睡覺，筆者曾經嘗試去弄醒牠，但現在筆者身上沒有可以弄醒土龍的特定道具，所以跳下去只有死路一條，還是不要理會牠快快走過到達鐘乳洞便算，到達鐘乳洞後一直向前走會遇到兩隻ゴースト和兩隻オーガ石棒版，最好先將ゴースト打倒才去理會オーガ，不然他便會在後方不斷放魔法對付主角，繼續前進去到一分叉路口，左邊會有ゴースト和ゴーレム各一，但應先向







右邊走，因為前方會再有一個分叉路口，左邊就是先前分叉路的出口，小心往內走將兩隻怪物逐一引出來解決便可取得寶箱的不死鳥之石，繼續走了不久會再有兩隻ゴースト在前方等候，今次可以不用理會而一口氣衝過去，向分叉路左邊走將沿途兩隻オーガ石棒版和兩隻ゴースト解決後可在盡頭得到魔力之石及新輔助指環「パワーオブプランチ」。回程繼續走會到達記錄點，記錄後左邊可以取得合成用指環，但要小心三隻ゴーレム，只要逐一引出來解決應該不是問題，回到記錄點向右方前進會遇到兩隻オーカ，今次是投石器版本，不過以為牠們

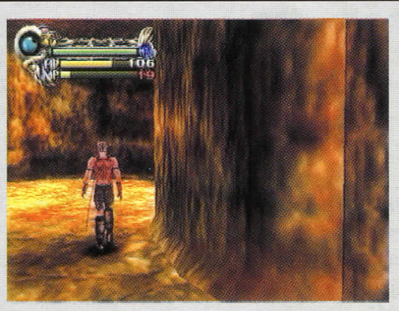


使用遠程武器只要走近便沒事，其實牠們的近距離攻擊比投石攻擊更要強，所以不要走近與牠作埋身戰，最好的方法就是利用風或火系魔法站在一定距離攻擊，假若看見牠們起手攻擊便要立即向後退，不要以為站在牆後便沒事，只要是牠們的射程範圍的話就算不是直線也是會攻擊到的，跟着隨後所遇到的怪物都是以這些用投石器攻擊的オーカ為主，大家不要怕MP不足而常作近身戰，因為當怪物被打倒時是會回復主角少量MP值的，而且在迷宮內有不少補充MP的道具，所以不用怕會MP不足，盡情使用才是正確，最後在C點終於找到レオ，在他口中知道他要去找變了怪物的隊長，原來先前在片段中看到那擁有黑色翅膀的男人就是他們的隊長，他是因為那枚ETERNAL RING才會變成這樣，另外他還說出他曾經遇過一名女子和他一樣擁有使用魔法指環的能力，跟着便站起來說要繼續去找隊長而離開。









今期的攻略便到這裏為止，下期將會是遊戲的結局，究竟レオ口中的女子是誰？ETERNAL RING埋藏的是正義還是邪惡的力量？所有所有的迷底將會在下期揭盅。

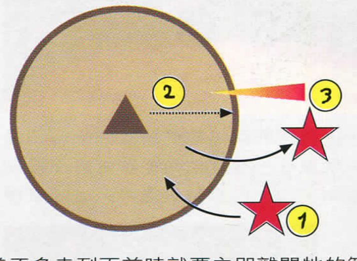
下期續……

上期只為大家介紹過遊戲的基本系統，今期將會為大家講解遊戲的戰鬥及指環合成系統，當各玩家看完以下講解後必定會對遊戲的指環合成增加不少知識。



戰鬥篇

管理範圍





遊戲中其實所有怪物都會有一個屬於自己的管理範圍，玩家可以利用這個特性去將怪物逐一消滅，就以斷崖之森的リザードマン作個例子，牠攻擊力不但高，更會以群體作出攻擊，當牠們群體向主角作出攻擊時要將牠們打倒實是一件非常艱難的事，這就要好好利用管理範圍這系統，請看附圖，三角型代表怪物，星星代表主角，圓圈是怪物的管理範圍，當主角一踏入怪物的管理範圍牠就會向主角作出攻擊，跟着就要等待怪物差不多走到面前時就要立即離開牠的範圍，這樣怪物就會因管理範圍沒有了攻擊目標而停下，而現在的距離已經可以利用魔法攻擊，這樣怪物就會站着原地硬生生被魔法擊倒。

地形高低差

除了用管理範圍的方法外，利用地形也是其中一種攻擊方法，有些地方玩者可以利用站在高處的優勢去攻擊站在較低處的敵人，但這只限於怪物只會直接攻擊，若對方懂得遠程攻擊的話這方法便行不通。



合成篇

指環屬性



指環合成系統是遊戲的精髓，因為玩家可以自己製造一些增加屬性的指環令自己對怪物的攻擊或防衛力增加。遊戲中可以製造的指環數目共有100款，當中分為攻擊、補助和召喚三類，而指環亦有分開六種屬性，分別是.火、土、闇、水、風、光，在這六種屬性中亦分開攻擊屬性和輔助屬性，如下：

攻擊型：火、風、光

補助型：土、水、闇

另外主角最多只可以戴攻擊及輔助各五隻共十隻指環。

指環製造



所有指環都是由Ring of Magic或經已合成過的指環製造，而製造方法是先進入在記錄點旁邊的忘卻之祭壇，進入後便會見到前方有一個左右兩邊都可放上魔法石的石台，而指環的屬性是屬於攻擊型或輔助型便要看玩家放上去的是何種屬性的魔法石。跟着就是指環的製造法，首先大家必須要知道指環是有級數之分的，級數的區分就要看魔法石的魔力總和，大家看看下表：

第一級：魔力總和1~7

第二級：魔力總和8~13

第三級：魔力總和14~19

第四級：魔力總和20以上

以上就是供大家參考來製作指環的魔法表，看過上表相信各玩家都必會明白其道理，不過剛才只是火、水、風、土四種屬性魔法石的配合法則，跟着是比較難得到的光闇屬性魔法石，用這兩種製造出來的指環都比四屬性強，所以魔法力總和的數字也會出現少許不同，依下表：

光闇屬性（攻擊型魔法）：



第一級：魔力總和1~13

第二級：魔力總和14~19

第三級：魔力總和20以上

光闇屬性（補助型魔法）：

第一級：魔力總和1~19

第二級：魔力總和20以上

除了以上兩種魔法指環外，遊戲還有一種指環可以由魔法石製造，該種指環就是召喚魔法指環，製造方法較前兩種簡單，只需將六粒相同屬性及魔力值4的魔法石便放在一起便可造到。除此之外還有可將主角屬性數字變化的指環，製造方法只須將相同屬性的魔泓石放在一起便可製造，比前三種更見簡單，不過和前兩種一樣製造出來的指環也有級數之分，以下就是級數的區分：



第一級：魔力總和1~8

第二級：魔力總和9~14

第三級：魔力總和15以上

以上就是遊戲的指環合成系統介紹，相信各玩家已經明白這個系統的使用方法，現在就為自己定下一個以集齊一百枚魔法指環為最終目標吧！

武器一覽

名稱	數值變化
KNIFE	STR＋20
SMALL SWORD	STR＋30
CINQUE DITA	STR＋35
RAPIER	STR＋40
STILETTO	STR＋40、LIGHT＋5
HUNTING SWORD	STR＋60、WIND＋10
KAISER KNUCKLE	STR＋200、所有屬性－50
ETERNAL SWORD	STR＋70、所有屬性＋50

全指環一覽

指環名稱	種類	消費MP	屬性	屬性值
Fireball	攻擊魔法	2	火	火15
Fire Wall	攻擊魔法	4	火	火30/土2/水-2
Flowing Bomb	攻擊魔法	8	火	火50/風3/水-4
Bomber	攻擊魔法	16	火	火75/水-5
Magic Seal	輔助魔法	8	火	火15
Weakness	輔助魔法	8	火	火30/水-2/闇3
Change	輔助魔法	10	火	火50/水-3
Anti Magic	輔助魔法	12	火	火75/土2/風2水-6/光2/闇2/無2
Blade	召喚魔法	48	火	火80/水-10/無40
Red Dragon	召喚術	96	火	火120/土10/風10/水-15/光10/闇10/無20
Ring of Heat	屬性值改變	–	火	火20/水-1
Ring of Flame	屬性值改變	–	火	火40/水-2
Ring of Flare	屬性值改變	–	火	火80/水-4
Wind Heat	屬性值改變	–	火	火30/風10/光-5/闇-5
Earth Heat	屬性值改變	–	火	火30/土10/光-5/闇-5
Sword Heat	屬性值改變	–	火	火30/光-5/闇-5/無10
Water Heat	屬性值改變	–	火	火30/水10/光-5/闇-5
Material Arrow	攻擊魔法	3	土	土15/無3
Statue	攻擊魔法	6	土	土30/風-2/無6
Poison	攻擊魔法	10	土	土50/風-4
Mist	攻擊魔法	16	土	土75/風-7
Earth Heal	輔助魔法	10	土	土15
Protect	輔助魔法	12	土	土30/風-2
Wall	輔助魔法	16	土	土50/風-2
Orbiter	輔助魔法	16	土	土75/風-5
Axe	召喚魔法	48	土	土75/風-10/無45
Yellow Dragon	召喚魔法	96	土	火14/土140/風-15/水14/光14/闇14/無14
Ring of Stone	屬性值改變	–	土	土20/風-1
Ring of Rock	屬性值改變	–	土	土40/風-2
Ring of Meteor	屬性值改變	–	土	土80/風-3
Fire Stone	屬性值改變	–	土	火10/土30/光-5/闇-5
Water Stone	屬性值改變	–	土	土30/水10/光-5/闇-5
Sword Stone	屬性值改變	–	土	土30/光-5/闇-5/無10
Wind Stone	屬性值改變	–	土	土30/風10/光-5/闇-5
Wind Cutter	攻擊魔法	3	風	風15
Sonic	攻擊魔法	8	風	土-1/風30
Tornado	攻擊魔法	16	風	土-3/風50
Blast	攻擊魔法	20	風	火2/土-5/風75
Glide	輔助魔法	8	風	風15
Confusion	輔助魔法	12	風	土-2/風30
Invisible	輔助魔法	72	風	火-5/土-5/風50/水-5/光-5/闇-5/無-5
Bind	輔助魔法	24	風	土-6/風75/闇2
Spear	召喚魔法	48	風	土8/風85/無18
Green Dragon	召喚魔法	96	風	火11/土-16/風121/水11/光11/闇11/無11

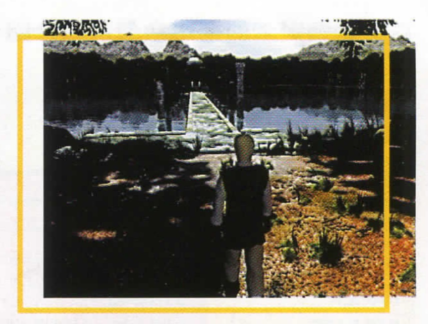
道具一覽表

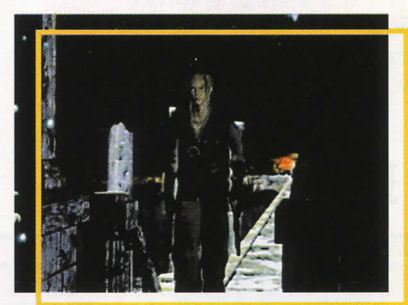
水之鍵	能打開門上印有藍色標記的鎖匙。
火之鍵	能打開門上印有紅色標記的鎖匙。
風之鍵	能打開門上印有綠色標記的鎖匙。
土之鍵	能打開門上印有黃色標記的鎖匙。
黃金草	能回復少量HP。
黃金草之花	能回復HP。
黃金樹之果實	能回復大量HP。
魔力之石	能回復少量MP。
魔力之結晶	能回復MP。
魔力之寶石	能回復大量MP。
龍之鱗	能回復HP和MP。
龍之轉生卵	能完全回復HP和MP。
LATCH的尾巴	能解除封印狀態。
魔食草之種	能解除咀咒狀態。
SAHUGIN之刺	能解除中毒狀態。
COCKATRICE之羽毛	能解除痲痺狀態。
魔術師之秘藥	能在短時間內令MP消耗量減半。
火龍之牙	能提升主角火屬性數值。
地龍之牙	能提升主角土屬性數值。
飛龍之牙	能提升主角風屬性數值。
水龍之牙	能提升主角水屬性數值。
金龍之牙	能提升主角光屬性數值。
銀龍之牙	能提升主角闇屬性數值。
神龍之牙	能提升主角所有屬性數值。

魔法石一覽

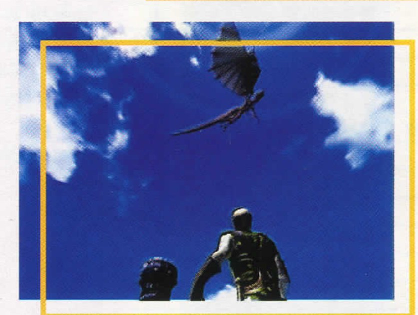
名稱	魔力值	屬性
燈火之石	1	火
若葉之石	1	土
羽根之石	1	風
點滴之石	1	水
火炎之石	2	火
巨木之石	2	土
翼之石	2	風
瀧之石	2	水
熔岩之石	3	火
森林之石	3	土
雲之石	3	風
海原之石	3	水
陽光之石	3	光
靜寂之石	3	闇
不死鳥之石	4	火
深山之石	4	土
龍捲之石	4	風
冰河之石	4	水
消滅之石	4	光
無之石	4	闇
火龍之石	5	火
地龍之石	5	土
飛龍之石	5	風
水龍之石	5	水
金龍之石	5	光
銀龍之石	5	闇

Ring of Breeze	屬性值改變	–	風	土-1/風20
Ring of Gale	屬性值改變	–	風	土-3/風40
Ring of Storm	屬性值改變	–	風	土-6/風80
Fire Breeze	屬性值改變	–	風	火10/風30/光-5/闇-5
Water Breeze	屬性值改變	–	風	風30/水10/光-5/闇-5
Sword Breeze	屬性值改變	–	風	風30/光-5/闇-5/無10
Earth Breeze	屬性值改變	–	風	土10/風30/光-5/闇-5
Ice Needle	攻擊魔法	4	水	水15/無1
Ice Sword	攻擊魔法	8	水	火-2/水30/無2
Ice Trap	攻擊魔法	8	水	火-4/水50/無3
Freeze	攻擊魔法	32	水	火-6/水75
Heal Water	輔助魔法	5	水	水15
Cure Water	輔助魔法	15	水	火-2/水30
Dis-Poison	輔助魔法	2	水	火-4/土-1/水50/闇-1
Clear	輔助魔法	16	水	火-5/水75
Arrow	召喚魔法	48	水	火-15/水90/無30
Blue Dragon	召喚魔法	96	水	火-12/土8/風8/水124/光8/闇8/無16
Ring of Rain	屬性值改變	–	水	火-1/水20
Ring of Wave	屬性值改變	–	水	火-2/水40
Ring of Abyss	屬性值改變	–	水	火-3/水80
Wind Rain	屬性值改變	–	水	風10/水30/光-5/闇-5
Earth Rain	屬性值改變	–	水	土10/水30/光-5/闇-5
Sword Rain	屬性值改變	–	水	水30/光-5/闇-5/無10
Fire Rain	屬性值改變	–	水	火10/水30/光-5/闇-5
Heaven	攻擊魔法	16	光	光40/闇-4
Thunder	攻擊魔法	24	光	風8/光62/闇-8
Flash	攻擊魔法	32	光	風2/光85/闇-12/無2
Reflect	輔助魔法	16	光	光50/闇-2
Barrier	輔助魔法	64	光	光75/闇-3
White Dragon	召喚魔法	96	光	火20/土20/風20/水20/光168/闇-17/無20
Ring of Light	屬性值改變	–	光	光20/闇-1
Ring of Shine	屬性值改變	–	光	光40/闇-2
Ring of Glare	屬性值改變	–	光	光80/闇-3
Fall Down	攻擊魔法	16	闇	風1/光-4/闇40
Dark Thunder	攻擊魔法	24	闇	光-7/闇62/無3
Dark Flash	攻擊魔法	32	闇	光-18/闇85
ABADDON	輔助魔法	16	闇	光-1/闇50
Time Stop	輔助魔法	64	闇	光-5/闇75
Black Dragon	召喚魔法	96	闇	火17/土17/風17/水17/光-15/闇133/無17
Ring of Shadow	屬性值2變	–	闇	光-1/闇20
Ring of Night	屬性值改變	–	闇	光-2/闇40
Ring of Chaos	屬性值改變	–	闇	光-5/闇80



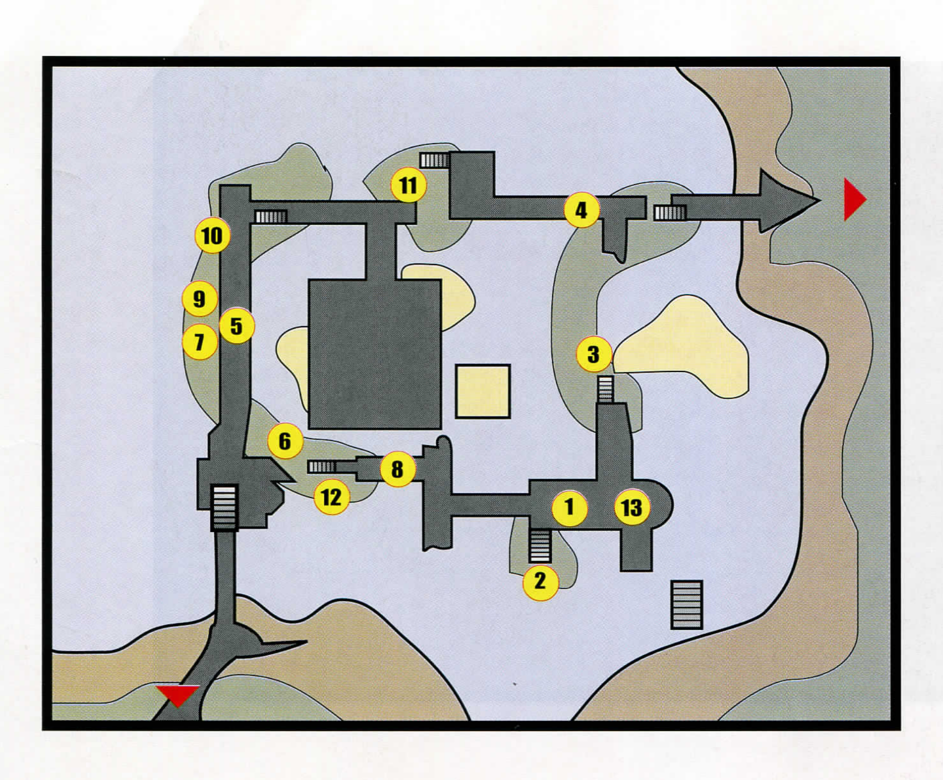




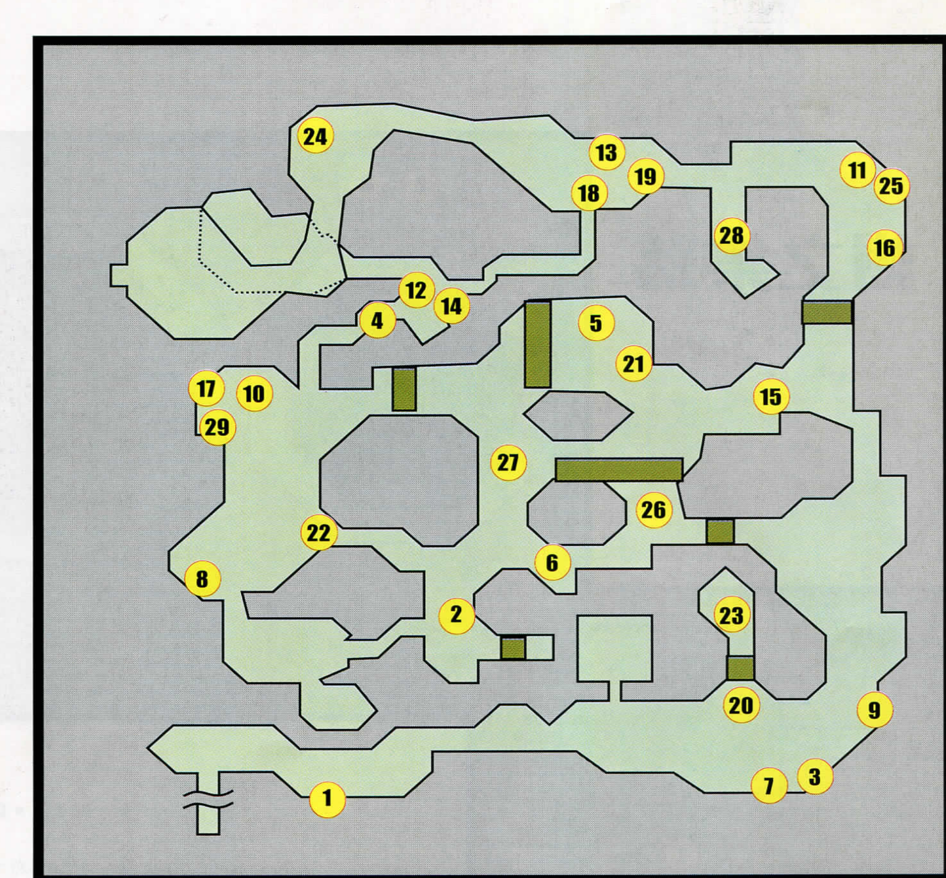


特殊能力指環一覽

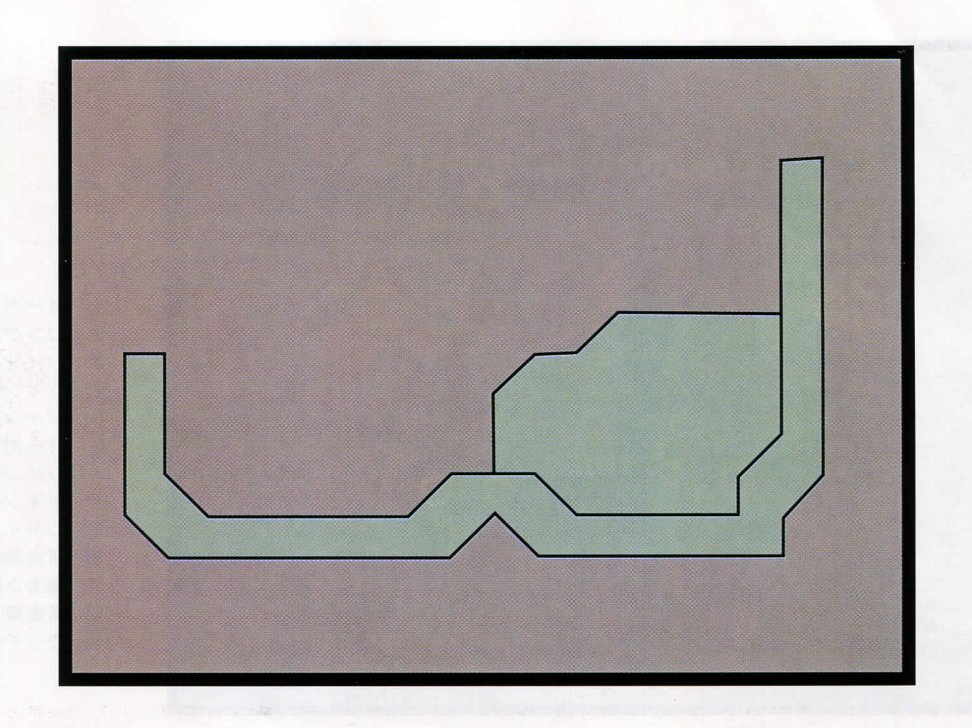
指環名稱	主屬性/屬性值	效果	取得地點
Mirage Edge Fire	火8/無3	能連續使出四次攻擊	在封印之迷宮4F打敗人魚怪取得
Power of Branch Fire	火6	同時間放出兩個攻擊魔法	大鍾乳洞
Burn Edge Fire	火4/無4	能令裝備中的武器擁有火的屬性	在封印之迷宮3F打敗某Cockatrice
Power of Move Earth	土2	按着○掣移動令速度增加	在水之神殿打敗Water Devi或樹之集落
Power of Glow Earth	土8/無8	行走一段距離可使經驗增加	斷崖之森
True Eye Earth	土1	裝備報可看到一些被魔力封印的東西	拉娜之家
Power of Seek Wind	火-2/土-2/風6/水-2/光-2/闇-2/無-2	裝備後使用魔法時魔法會自動追擊敵人	圖書館
Amplify Wind	風10	令使用魔法的能量Bar回復速度增加	製鐵所
Power of Time Wind	風1	裝備後能令主角的時間會過得比較慢	斷崖之森
Fortune Water Water	水4/光5/闇-5	令敵人留下道具或魔法石的機會率上升	在封印之迷宮1F打敗某Water Devil
Power of Mind Water	火1/土1/風1/水5/光1/闇1	裝備後使用魔法時令MP消耗量減少	大冰原
Sacrifice Water	水2	裝備後當玩者HP變成零時會立即回復至全滿，只有一次機會，而且使用後指環會消失	魔法研究所或圖書館
Create Life Light	火-4/土-4/風-4/水-4/光4/闇-4/無-4	裝備後能令主角的HP慢慢回復	在封印之迷宮2F打敗刀手
Create Magic Dark	火-3/土-3/風-3/水-3/光-3/闇5/無-3	裝備後能令主角的MP慢慢回復	在封印之迷宮2F打敗刀手



1 オーガ
2 リンクオブマジック
3 ツインテールX2
4 ツインテール
5 ツインテール
6 オーガ
7 ツインテール
8 ツインテール
9 ジャイアントモスX3
10 黃金草X2
11 魔力之結晶
12 黃金草
13 ラッチの尻尾

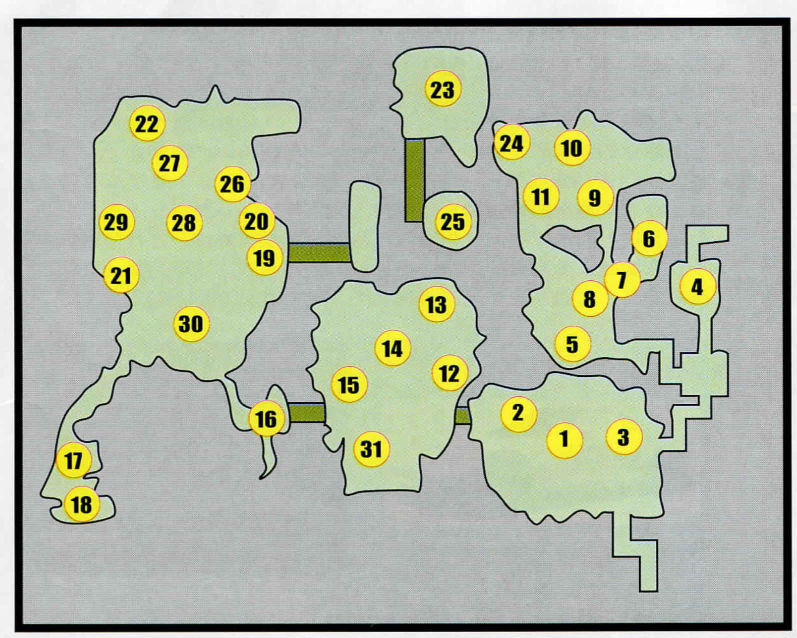


1 魔力之石
2 ジャイアントモスX3
3 魔力之石
4 ツインテール
5 ジャイアントモス
6 カトブレパス
7 ジャイアントモスX3
8 ジャイアントモスX1/ツインテールX3
9 魔力之石
10 雲之石
11 カトブレパス
12 ジャイアントモスX3
13 ツインテール
14 魔力之石X2
15 ツインテールX2
16 コカトリスの羽根
17 魔力之石
18 カトブレパス
19 コカトリスの羽根
20 リザードマン
21 リザードマン
22 リザードマン
23 リングオブマジック
24 リングオブマジック
25 魔力之石
26 リングオブマジック
27 商人之死體
28 土龍のダンジョンへの穴
29 魔力之石



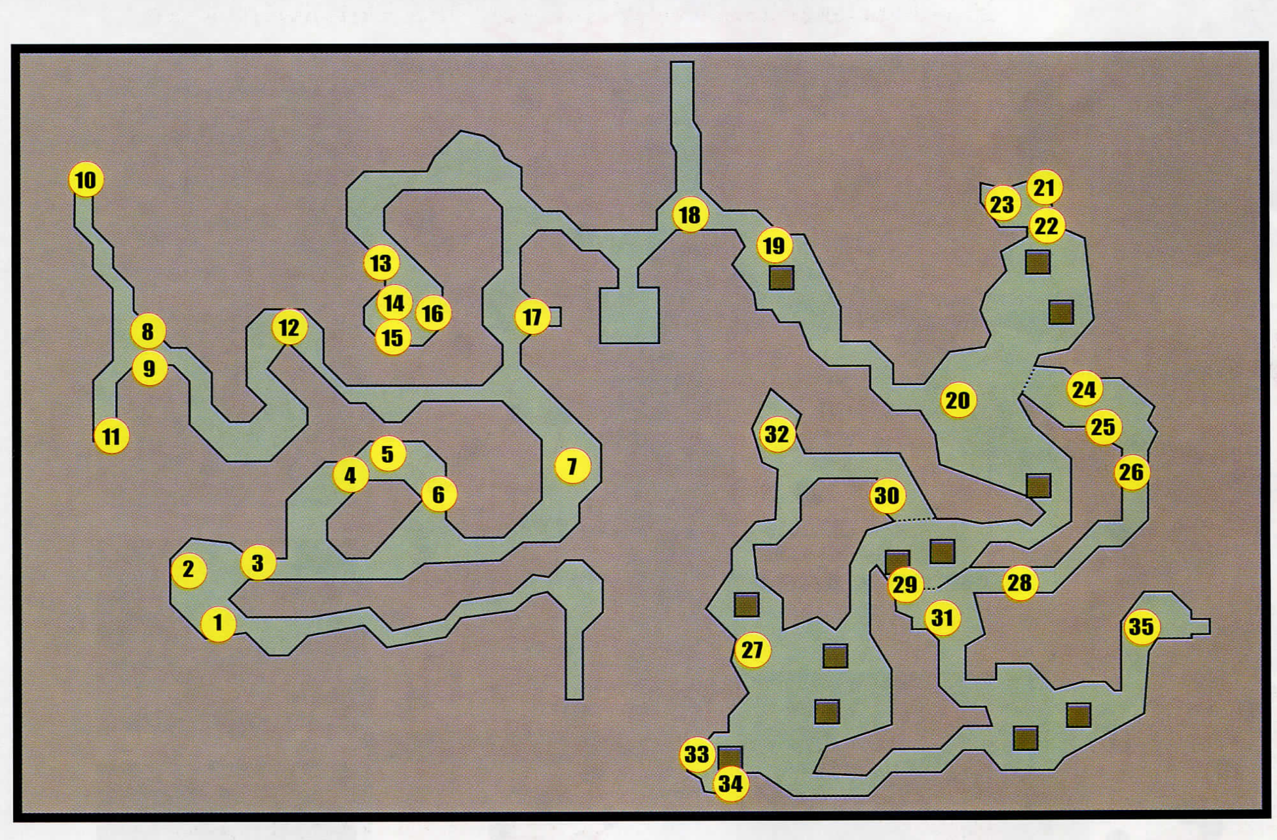
樹之集落

1　ロイス・ロイスリーカン
2　デン・カッター
3　ゼーフ
4　スティレット



斷崖之森

1 リザーオマンX2
2 リザーオマンX2
3 ネスト＆ホーネット
4 ネスト＆ホーネット
5 ネスト＆ホーネット
6 リザーオマンX2
7 リザーオマン
8 カトプレパス
9 カトプレパスX2
10 リザーオマン
11 ネスト＆ホーネット
12 リザーオマンX2
13 リザーオマンX2
14 リザーオマンX3
15 リザーオマンX2
16 ネスト＆ホーネット
17 リザーオマンX3
18 パワーオブタイム
19 ネスト＆ホーネット
20 リザーオマンX2
21 リザーオマンX2
22 リザーオマンX3
23 リザーオマン
24 リザーオマン
25 パワーオブクロウ
26 リングオブマジック
27 リングオブマジック
28 リングオブマジック
29 リングオブマジック
30 リングオブマジック
31 リングオブマジック



大鐘乳洞

1 ゴーストX1
2 オーガX2
3 ゴーストX1
4 ゴーストX1／ゴーレムX1
5 魔食草之種
6 不死鳥之石
7 ゴーストX2
8 魔食草之種
9 ゴーストX2
10 魔力之石
11 パワーオブブランチ
12 オーガX2
13 ゴーレムX3
14 魔力之石X2
15 魔力之石
16 リングオブマジック
17 魔食草之種
18 ゴーレムX1
19 オーガX2
20 オーガX2
21 ゴーレムX1
22 魔力之石
23 黃金草之花
24 魔力之石
25 オーガX1
26 ゴーレムX1
27 オーガX1/ゴーレムX1/オーガX4
28 オーガX1
29 オーガX1
30 オーガX1
31 オーガX1
32 オーガX2
33 黃金草之花
34 リングオブマジック
35 レオ

撰文者：山寺良牙

一起邁向冠軍之路吧！

RIDGE RACER V

PS2	
製造商	NAMCO
發售日	3月4日
價格	6800日圓
容量	CD-ROM
記憶	最少420 K

RAC／MEM／2 Players／對應NEGCON／對應JOGCON

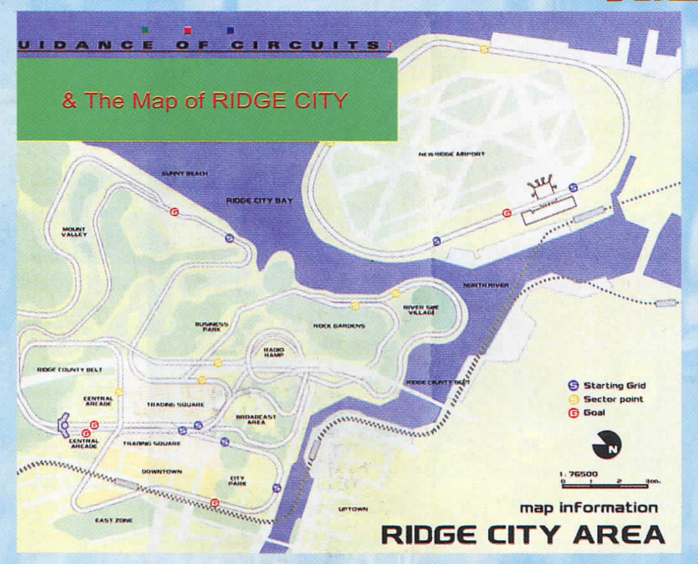
PlayStation 2的首個賽車遊戲——《RIDGE RACER V》，相信有不少玩者早已領教過她的威力了吧！有否覺得十分之利害呢？唔……？很難駕駛？你們選用了甚麼類型的車輛呀？甚麼？Grip系車輛？早便向你們說明過上次所用的是Drift系的車啦！唔？想知道Grip系車輛的走法？那便沒有辦法啦！今次攻略用的車輛將會是使用上級者用的Grip賽車——E.O.，特色是加速力和速度頗高，但轉向性較差，所以入彎時所走行的路線需十分之準確，而溜彎的話更需使用較早時間減速；若使用其他Grip系賽車的話，駕駛方法以至入線位置方面會有少許不同，敬請注意。





那麼現在便啟動你的引擎，向充滿火藥味的跑道上衝過去，一起邁向冠軍之路！

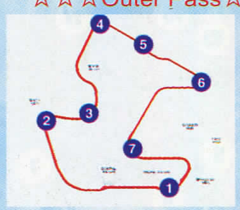
<<<賽道分析>>>



☆☆☆Park Town☆☆☆ 全長：3528m



☆☆☆Outer Pass☆☆☆ 全長：4535m





☆☆☆Above The City☆☆☆ 全長：5193m





☆☆☆Sunny Beach☆☆☆ 全長：4108m

☆☆☆Bayside Line☆☆☆ 全長：7830m

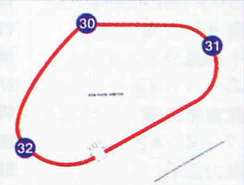




☆☆☆Green Field☆☆☆ 全長：5868m



☆☆☆Airport Oval☆☆☆ 全長：3428m

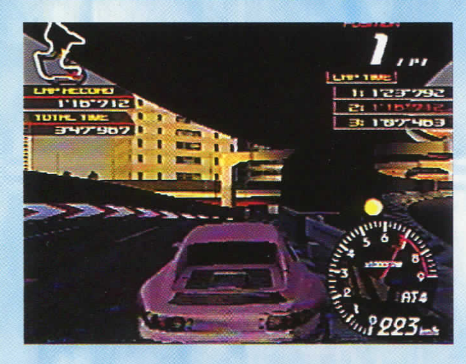




□□□賽道分柝要點□□□

1.之前的一個彎用溜車後靠著中線，然後靠著右方進入後有個右暗彎，之後便可以直線的方式通過這個Drift車最大的難題彎。





2.此處與Drift一樣使用溜彎通過，不過對於Grip車來說則需較早減速以及最好最中線位置來溜彎，因為這大可減少行走距離，從而令圈速加快。





3.以處對於Grip車來說，走中至右線較好，事實上所走行車線的幅度比Drift車還高。



4.此處從外線溜車至中線位，對之後的Z字彎有幫助。





5.這個Z字彎該由中線切入，進入後立刻向反方向車向，否則有可能過不了接下的彎位而撞牆。





6.此處對於Grip車來說，需要提早剎車並以「外內外」的行車線加上溜車的方法通過，保守速度為210 km/h～225 km/h。(逆向賽事也是使用同樣方法)





7.總之車的扭彎能力不足以應付這個彎位的話，便在中段使用溜車來出彎；逆向賽事則是在彎位後段。

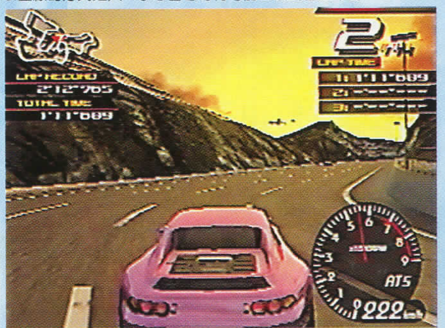




8.出隧道後，若下個彎是左轉的話，宜倚向中線右線以「外內外」的方式直線切入；若下個彎位是右彎，側倚向中至左線，準備用溜車的方式進入。至於逆向時，則可以由左線以「外內外」的方式切入。



9.直線的方式進入，小心出彎時有可能會碰到左邊車身。

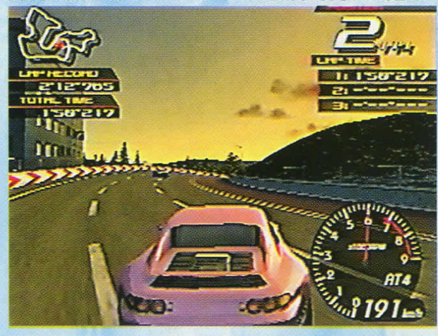


10. 11.上次說到Drift可用另一種方式入彎，而Grip車則可以靠著中線減小許速度便能通過，連溜車也慳回了。



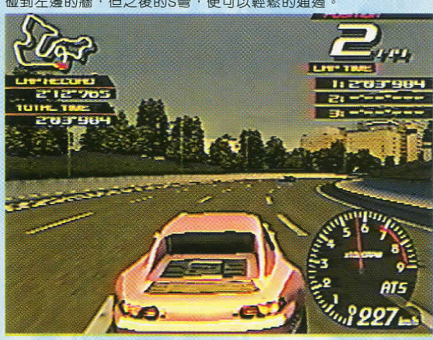


12.事實上這個彎是整條賽道中是難的一關，而以Grip車來說，鑑於車的「咬地力」有一定程度，只需在彎的前半段使用溜車後，餘下的只需令車維持於約190 km/h～210 km/h的速度，便可順利的出彎。



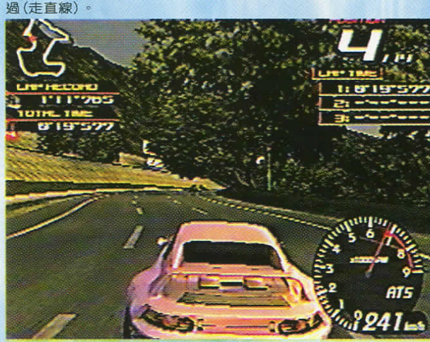


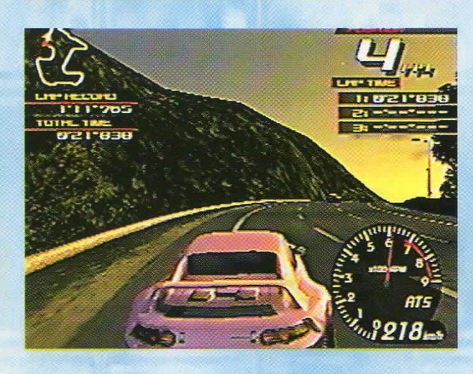
13.入彎前，便先倚著左線，然後扭盡方向入彎，雖然其後會有可能碰到左邊的牆，但之後的S彎，便可以輕鬆的通過。



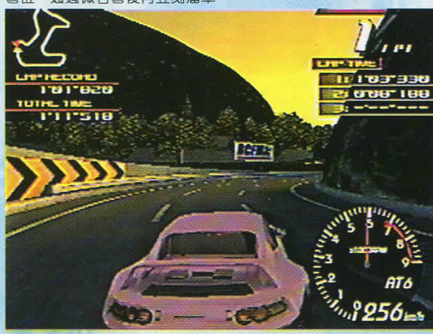


14.相信除了本人現在所用的車外，其他的Grip車該很輕鬆的便能通過(走直線)。





15.對於Grip車來說，於出隧道口的彎位溜車後，只要靠著中至右線，接下來的微左該很容易過；唯一不同的是逆向時，則提早進入彎位，通過微右彎後再立刻溜車。



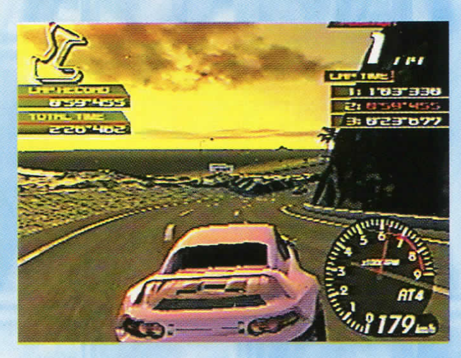


16.使用「外內外」的方式通過，唯一有少許不利的就只有本人現在所用的車輛。



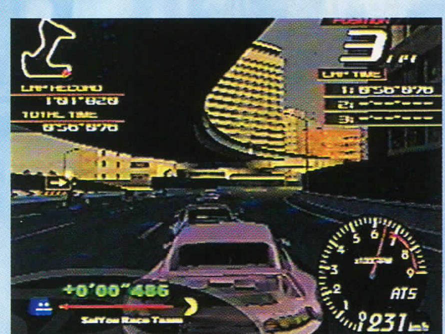
17.此處與Drift一樣，一入彎便立刻溜車，除非你的車子轉向力極度之強則例外。





18.從左線切入使用溜車通過後，後面微微的暗彎對於Grip車來說不成問題；反而逆向的話，便得提早減速使用溜車來通過左暗急彎。





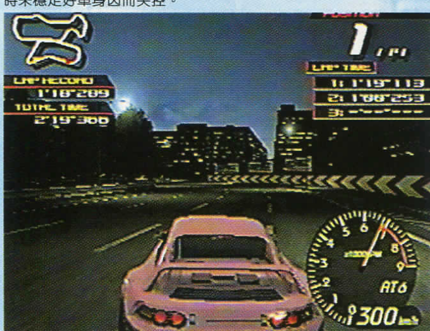
19.20.此地對於現在本人所用的Grip車，非使用溜車來通過不可。



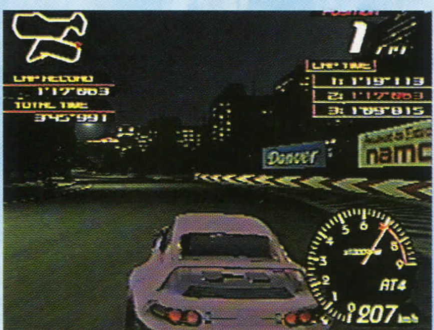
21.注意！此處左邊路面是會突然收窄的，從左線切入去。



22.注意！此處側是右側路面在出彎後突然收窄，所以在溜車後最好靠著靠左的行車線，不過對於Grip車來說，可以在入彎後的中段才使用溜車，這 樣便能一直靠著中至左線行車，不過仍需留意兩個彎之間的進入距離會相對縮短，小心過得了一個彎後，進入下一個彎時未穩定好車身因而失控。







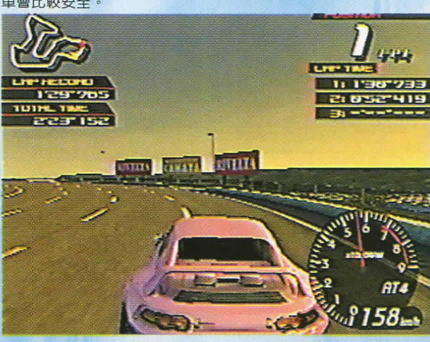
23.走在右線，入彎前便減速使用左溜彎，在彎角內最好令車的行車線維持於中線，以防有任何失誤的話減少撞牆的機會。







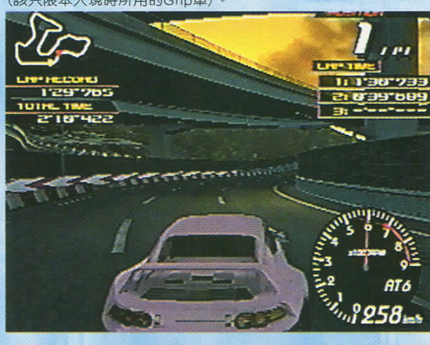
24.此處是此賽道一大難關，雖然好像看不清楚，但事實上這是一個大髮夾彎，全段需用溜車來通過，以Grip車來說，則靠著中線來溜車會比較安全。



25.通過髮夾彎後，便得盡快擺正車子，以一條直線通過前面的多重S彎；逆向時也是一樣。



26.此處在逆向賽事時若不使用溜車過彎的話，可是一定會撞上的（該只限本人現時所用的Grip車）。



27.上次說過這是極急且麻煩的彎位，不過對於Grip車來說內只要在速度方面及行車線方面做得好的話，是可以一口氣通過而不需用溜車的，比較麻煩的就只有急彎的一段。





28.順走時問題不大，只需溜過去便可；但到逆走時，則需從外線切入S彎再以溜車溜過去。





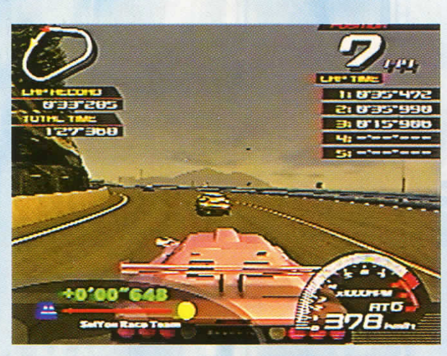
29.這個彎位直接通過便可

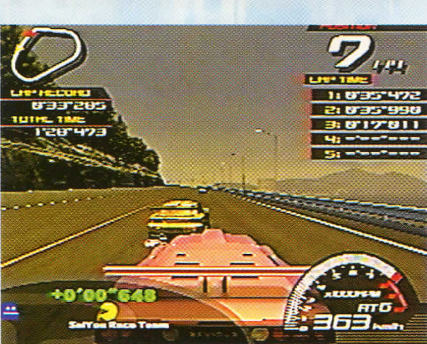


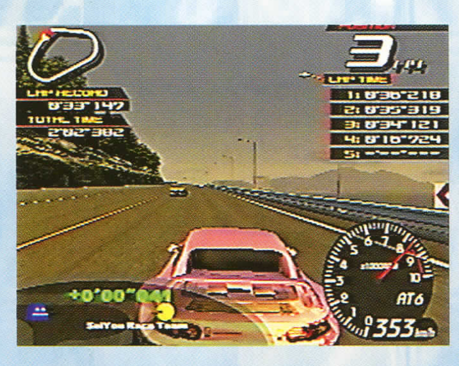


30.事實上此位置使用任何車款，均是使用「外內外」取直線通過的方式，以求用不減速或只減將20 km/h的方式「一手彎」通過，因為碰到欄可是會很痛的。

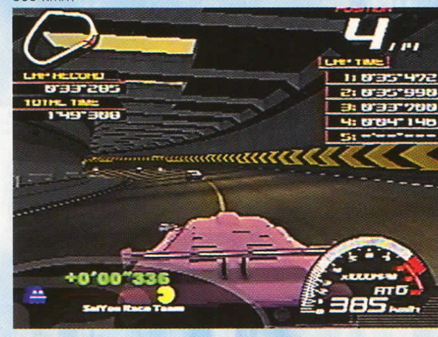


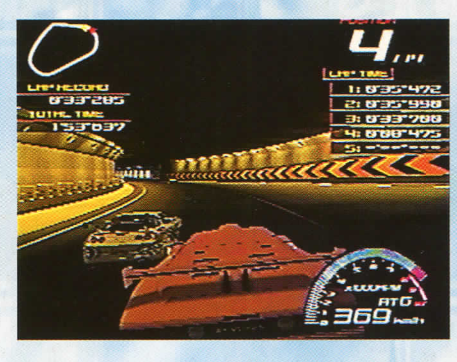






31.此於則是高速入彎，在彎道時若發覺車輛開始有向外拋的情況，可以輕輕的踏制動或是放下油門，最保守的出彎速度是350 km/h～365 km/h。



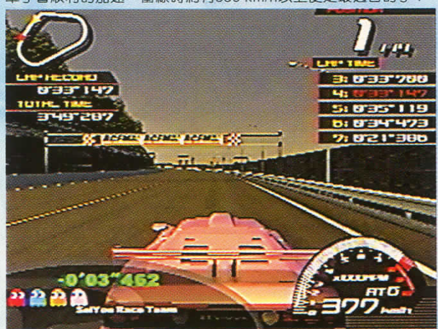


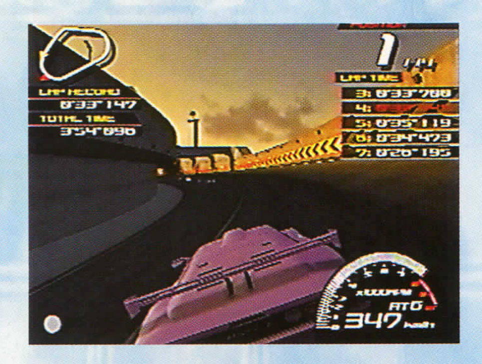


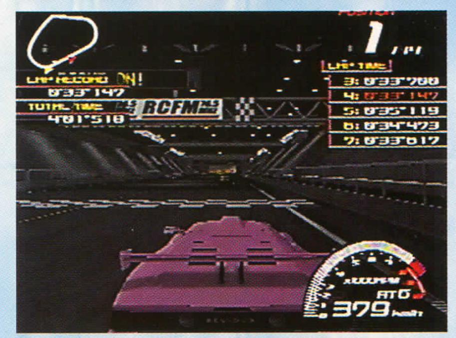




32.此彎位可是全賽道中最險惡的一個彎位，在初段便已有微微的左彎，其後便會突然急下去，對處的方法是留意右側路方的燈柱，通過Check Point後五枝燈柱後，便減速至340 km/h～345 km/h並轉入內彎，之後踏著油門通過，鑑於在彎位後段沒有這般急的關係，車子會順利的加速，衝線時約有380 km/h以上便是最適合的了！









★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

遊戲發售時間表



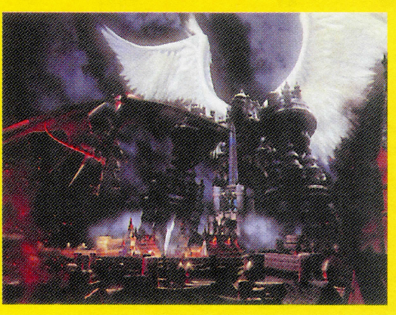
23日	■汽車GO!	TAITO	5800日圓	SLG



《GO！》系列已經成為了TAITO的代名詞。今次它又再次搞搞新意思，讓大家懷舊一番，駕起古老的蒸氣火車來。玩者不但可以在東京的首都圈內坐着這些古董遊歷一番，還可以重溫一些已經廢了的路線！相信各位日本鐵路FANS一定會大呼過癮！



轉眼間《BREATH OF FIRE》系列已經出到第4集。這系列一向以故事超長見稱，這次也不例外。原來今集的故事竟然有兩名主角，他們分別是代表光的龍，和代表黑暗的科魯。玩者必須穿梭於他們兩人的故事中，才能清楚明故事的內容。



萬眾期待的PS2最後之RPG大作《FF9》終於也有了確實的發售日期了。從公開了的圖片來看，今集SQUARE是想將《FF9》的風格回復到類似SFC年代的中世紀幻想式RPG，不只是以畫面，而是用內容取勝。天野喜孝的插畫更是教老一輩的《FF》FANS感激不已。

	決定！HERO學園！！	CSC MEDIA	5800日圓	SLG
	MONSTER FARM BATTLE CARD	TECHMO	5800日圓	ETC
	infinity	KID	6800日圓	AVG
	World Stadium 4	NAMCO	5800日圓	SPT
	The King of Fighters '99	SNK	5800日圓	FIG
	真髓· 仙人 貳號	J · WING	7800日圓(予定)	ETC
	職業麻雀 極PLUS II「廉價版」	ATHENA	2800日圓	ETC
	Money Idol Exchanger「廉價版」	SUNSOFT	2800日圓	PUZ
	HARD EDGE(SUN COLLECT BEST)	SUNSOFT	2800日圓	AVG
	Best of the Best DISC WORLD	MEDIA ENTERTAINMENT	2800日圓	不詳
	Best of the Best FREETALK STUDIO	MEDIA ENTERTAINMENT	2800日圓	SLG
	聖靈機RAIBLADE	Winkysoft	5800日圓	SRPG
	筋肉番付Vol.2～往新的界限之挑戰！～	KONAMI	5800日圓	ETC
	THE心理GAME6	VISIT	1500日圓	ETC
	JACK直到天空～驚險的青豆樹大登亡！	ENIX	5800日圓	ACT
	WINNING POST 4 PROGRAM 2000	KOEI	6800日圓	SLG
30日	■Tony Hawk's PRO SKATER	SUCCESS	5800日圓	SPT
	■創造DISK DERRBY的名馬吧！！	DAZ	5800日圓	SLG
	■BASS LANDING 2	ASCII	6800日圓	SPT
	■BASS LANDING 2(連釣魚手掣)	ASCII	11000日圓	SPT
	■Simple 1500 SERIES Vol.25 THE競馬	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	FIFA 2000 Europra League Soccer	ELECTRONICS ARTS SQUARE	4800日圓	SPT
	相睇COMMANDO～為傻瓜情侶打圓場～	ENIX	5800日圓	SLG
	HEIWA Parlor！Pro DolphinRing Special	日本TELENET	5200日圓	ETC
	NHL BLADE OF STEEL 2000	KONAMI	5800日圓	SPT
	華蘭虎龍學園~心動篇~	J · WING	2800日圓(暫定)	AVG
	HEXAMOON GUARDIANS	INCREMENT P	6800日圓	AVG
	WHATEVER ISLAND	RIVERHILL SOFT	5800日圓	SLG
	Family Prize 1500Yen Series World League Soccer	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	SPT
	SuperLite 1500 Series Cotton Original	SUCCESS	1500日圓	STG
	SuperLite 1500 Series SANVEIN	SUCCESS	1500日圓	STG
	SuperLite 1500 Series Load Runner 2(暫稱)	SUCCESS	1500日圓	ACT
	EVE ZERO限定版	NETBRIDGE	9800日圓	AVG
	EVE ZERO	NETBRIDGE	6800日圓	AVG
	PANDORA MAX SERIES Vol.2 呼喚死者的館	PANDONA	1980日圓	AVG
	音樂工作室 演奏2(廉價版)	ASCII	2800日圓	ETC
	實況GOLF MASTER 2000	KONAMI	5800日圓(預定)	SPT
	必殺波子機Station 8 廚師的金小姐&去吧海濱仔	SUNSOFT		
	4900日圓	TAB		
	必殺波子機Station Class 2 甦醒的遂!!爆裂名機復活	SUNSOFT		
	3980日圓	TAB		
	GUNBARL(The Best)	NAMCO	2800日圓	STG
	Angelique History	KOEI	12000日圓	不詳
	★WINNING POST 4 PROGRAM 2000	KOEI	6800日圓	SLG
	★PUYOPUYO通THE BEST	COMPILE	2800日圓	PUZ
下旬	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800日圓(預定)	SLG
3月	Parlor！Pro Junior Vol.6	日本TELENET	2900日圓	ETC
	在遙遠的時空中	KOEI	6800日圓	待查
	RAYCRISES	TAITO	5800日圓	STG
	聖戰士登霸	BANDAI	6800日圓(暫定)	SRPG
	P.J's GROOVE	SYSCON ENTERTAINMENT	4800日圓(預定)	PUZ

4月

6日	名叫絆的頸鏈WITH TOY BOX STORY's	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	在遙遠的時空之中	KOEI	6800日圓	AVG
	在遙遠的時空之中(限定版)	KOEI	8800日圓	AVG
	CHESS 2000	UNBALANCE	6800日圓	ETC
	十分平系列3 搖搖下	XING ENTERTAINMENT	2800日圓	PUZ
	TRL(The Rail LOADERS)	Victory	5800日圓	ADV
	遊戲中學習系列 世界史單詞齊齊出1800	NAGASE	2800日圓	ETC
	遊戲中學習系列 日本史單詞齊齊出1800	NAGASE	2800日圓	ETC
	右左(U-SA)	ARTDINK	3800日圓	待查
	★信長之野望 烈風傳WITH POWERUP KIT	KOEI	9800日圓	SLG
13日	■Monkey Magic	SUNSOFT	4800日圓	ACT
	BEST · WING同級生麻雀	J · WING	2800日圓(暫定)	ETC
	打麻雀吧！戀愛吧！Separte 1 打麻雀吧	VISCO	1500日圓	ETC
	打麻雀吧！戀愛吧！Separte 2 戀愛吧	VISCO	1500日圓	ETC
	TINY BULLET	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
14日	THE YELLOW MONKEY trancemission VJ remix	ORAISON	4800日圓	ETC
20日	■Snow Pocketer	ATLUS	3800日圓	ETC
	■Pocketer(粉紅)	ATLUS	3800日圓	ETC
	■Pocketer(黑)	ATLUS	3800日圓	ETC
	■Meka Pocketer	ATLUS	3800日圓	ETC
	■閉鎖病院	VISIT	5800日圓	AVG
	■ROCKMAN DASH 2 EPISODE 2～偉大之遺產～	CAPCOM	5800日圓	RPG
	■Family Prize 1500Yen Series King of Bowling 2～Professional編～	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	SPT
	■Family Prize 1500Yen Series 職業棒球 熱鬥PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	PUZ
	OPTION TUNING CAR BATTLE SPEC R	MTO	5800日圓	RAC
	WIZARDARY～DIMGUIL～	ASCII	6800日圓	RPG
	對戰戀愛Simulation TORIFERUZU魔法學園	ASCII	5800日圓	SLG
	Dancing Stage featuring Dreams Come True(暫稱)	KONAMI	4980日圓(暫定)	ETC
	～ART CAMION～雙六傳	AFFECT	4800日圓	RAC
	華蘭虎龍學園~純愛篇~	J · WING	2800日圓(暫定)	AVG
	★KO THE LIVE BOXING(廉價版)	ARTRON	2800日圓	SPT
27日	■筋肉番付ROAD TO SASUKE KONAMI	5800日圓	ETC	
	■MAJOR WAVE 1500 SERIES 200EC7-LATTICE-	NUSITE	1500日圓	STG
	■MAJOR WAVE 1500 SERIES BATTLE MASTER	HUMSTAR	1500日圓	FIG
	■MAJOR WAVE 1500 SERIES MASMON KIDS	HUMSTAR	1500日圓	SLG
	SILENT HILL (KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	AVG
	METALGEAR SOLID (KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	ACT
	METALGEAR SOLID INTEGRAL(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	ACT
	Simple 1500 SERIES Vol.28 THE DUNGON RPG	D3 PUBLISHER	1500日圓	RPG
	Simple 1500 SERIES Vol.21 THE野球	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	PAKA PAKA Passion 2	PRODUCE	5800日圓	ETC
	LUNA WING～超越時空的聖戰～	翔泳社	6800日圓(預定)	SRPG
	考車牌吧	TWILIGHT EXPRESS	5800日圓	SLG
	SuperLite 1500 Series Castrol HONDA Superbike Racing	SUCCESS	1500日圓	RAC
	SuperLite 1500 Series DEEP FREEZE	SUCCESS	1500日圓	STG
	Rally The Europa	BOTTOM UP	1500日圓	RAC
下旬	■BRIDGANDINE-GRAND EDITION-	E3 STAFF	6800日圓	SLG
	Wu Tang	SUCCESS	價格未定	FIG
4月	■BREATH OF FIRE IV～不變的人	CAPCOM	5800日圓	RPG
	職業指南麻雀「兵」3	CULTURE BRAIN	4980日圓	ETC
	Franbluejyu之精靈	KID	6800日圓	不詳
	幻影月夜-月夜野綺譚-	NAZAT	5800日圓	AVG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	DEVIL MAN	BANDAI	5800日圓(暫定)	ACT
	PANDORA MAX SERIES Vol.4 Catch!感覺SENSATION	PANDONA	1980日圓	AVG
	BPS THE CHOICE THE NEXT TETRIS	BPS	2800日圓	PUZ
	Dochimecya	Sony Computer Entertainment	5800日圓	SLG

5月

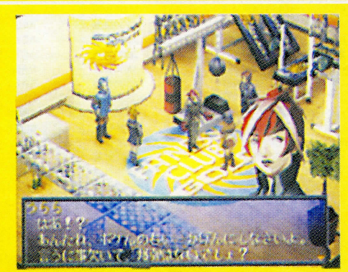
2日	■BRAVE SAGA 2	TAKARA	7800日圓	SRPG
	■再見吧！宇宙戰艦大和號 愛的戰士們	BANDAI	7800日圓(予定)	SLG
	Value 1500 The紫禁城	SUNSOFT	1500日圓	PUZ
	Value 1500 The上海	SUNSOFT	1500日圓	PUZ
	Value 1500 The龍龍	SUNSOFT	1500日圓	PUZ
	★PARA STATION(廉價版)	AQUA ROUGE	2800日圓	不詳
	★THE BLUE MARINE	STAR FISH	2000日圓	不詳
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.30 THE BASKETBALL～1on1 PLUS	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
11日	elan plus	Bisco	2800日圓	SLG
	★Best of the Best S.Q～SOUND CUBE	MEDIA ENTERTAINMENT	2500日圓	PUZ
	★Best of the Best THE家庭餐廳 史上最強的菜單	MEDIA ENTERTAINMENT	2800日圓	SLG
	★Best of the Best PACHISLOT王mini	MEDIA ENTERTAINMENT	1800日圓	SLG
12日	STREET BOARDERS 2	Micro Cabin	5800日圓	SPT
18日	■Dance Dance Revolution 3rd MIX(暫名)	KONAMI	OPEN價格	SLG
	■Victory Boxing	Victor Interactive Software	5800日圓	SPT
	■MARIONETTE COMPANY 2 CHU!	MICROCABIN	6800日圓	SLG
	用磁石來飛行？PICS的大冒險	AFFECT	3400日圓	ACT
	BACK GAMMON 2000	Unbalance	6800日圓	TAB
	METAL SLUG X	SNK	5800日圓	ACT
25日	■AQUALIAN AGE東京WARS	ESP	6800日圓	TAB
	■COMBI麻雀WITH幻影月夜人物	GEAPUS	2800日圓	TAB
	■星界之紋章	BANDAI VISUAL	6800日圓	RPG
	SuperLite 1500 Series HOOOCKEY！	SUCCESS	1500日圓	SPT
	SuperLite 1500 Series QUIZ 1(暫稱)	SUCCESS	1500日圓	ETC
	SuperLite 1500 Series QUIZ 2(暫稱)	SUCCESS	1500日圓	ETC
	SuperLite 1500 Series QUIZ 3(暫稱)	SUCCESS	1500日圓	ETC
	本格四人打專業麻雀 麻雀王	童	1980日圓	TAB
	★Pop'n Music2(KONAMI THE BEST)	KONAMI	OPEN價格	SLG
	★MAJOR WAVE 1500 SERIES永遠也在一起	HUMSTAR	1500日圓	不詳
	★MAJOR WAVE 1500 SERIES BATTLE ATHLETICS	HUMSTAR	1500日圓	SPT
	★MAJOR WAVE 1500 SERIES LOADMONARCH新蓋亞王國記	HUMSTAR	1500日圓	RPG
	■MAJOR WAVE 1500 SERIES SWING	HUMSTAR	1500日圓	STG
5月	THE BACKGAMMON	UNBALANCE	價格未定	ETC
	聖ROMMIOUS女學院	XING Entertainment	6800日圓	AVG
	Screen(暫名)	KID	價格未定	不詳
	★FEVER2 SANKYO公式PACHINKO SIMULATOR	I.S.C	3800日圓	SLG

6月

22日	■HAPPY SALVAGE	MEDIA WORKS	5800日圓	AVG
	SuperLite 1500 Series繪畫PUZZLE 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series填字遊戲 2	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series NANCRO 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series數獨 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	PANDORA MAX SERIES Vol.6 闇之蛹	PANDONA	1980日圓	AVG
下旬	★在哪裏也有蒼鼠2	VEC	3800日圓(預定)	ETC
	★小王國物語	KSS	4800日圓(預定)	不詳
	★DIORAMS	PONOS	價格未定	不詳
6月	■CITY BRAVO～BUSINESS篇	ASTRON	價格未定	不詳
	■你的STEADY	CD BROS	5800日圓	AVG
	■PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	■我要作曲～Dance Remix編～	VING KIDS	3200日圓	SLG
	蒼鼠物語	CULTURE BRAIN	4800日圓	SLG
	砂之EMBRACE～EDEN之里的勒寶	IDEA FACTORY	價格未定	RPG
	Salaried Man金太郎	BANDAI	3800日圓	AVG
7月6日	水之花道	PONY CANYON	6800日圓	ETC
7月19日	■FINAL FANTASY IX	SQUARE	價格未定	RPG
7月	■爆流	FUJIMIC	5800日圓	SPT
	★ARTDINK BEST CHOICE LAGNACURE	ARTDINK	2800日圓	SLG
	★LAGNACURE LEGEND	ARTDINK	4800日圓	SLG
10月	■PS ZOIDS(暫稱)	TOMY	價格未定	SLG

2000年發售

春	■SuperLite 1500 Series CHIKI CHIKI CHICKEN	SUCCESS	1500日圓	待查
	■SuperLite 1500 Series Monkey Hero	SUCCESS	1500日圓	ACT
	■KILLER BASS	魔法	5800日圓	SPT
	■Super Robot大戰α	BANPRESTO	6980日圓	SLG
	■Super Robot大戰α(限定版)	BANPRESTO	9800日圓	SLG
	攜帶EDDIE	INCREMENT P	價格未定	ETC
	SPRYO×SPRKUS不尋常的旅途	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	GAIA MASTER眾神的桌上遊戲	CAPCOM	4800日圓	ETC
	音樂創作室3	ASCII	價格未定	SLG
	大江戶風水因果律 花火2	魔法	5800日圓	SLG
	BLACKJACK VS松田純	PONY CANYON	價格未定	TAB
	賭博默示錄KAIJI(暫稱)	講談社	5800日圓	AVG
	逮捕令YOU'RE UNDER ARREST(暫稱)	PIONEER LDC	價格未定	AVG
	青之6號Antarctica	BANDAI VISUAL	6800日圓(暫定)	AVG
	蜃氣樓(暫稱)	VISIT	價格未定	AVG
	戰國夢幻	BANPRESTO	價格未定	SLG
	MACROSS PLUS GAME EDITION	翔泳社	價格未定	STG
	BRAND×BRAND <合成RPG>	TONKIN HOUSE	價格未定	RPG
	COSMO WARRIOR零	TAITO	價格未定	不詳
2000年夏	HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓(暫定)	SRPG
	STREET GOLFER	SUNSOFT	5800日圓	SPT
	Simple 1500 SERIES Vol.X THE SHOOTING(暫稱)	D3 Prefecture	1500日圓	STG
	Lowrider Hop&Dance	TYO	價格未定	ACT
	FRIENDS～青春之光輝～	NEC ITERCHANNEL	6800日圓	AVG
	人魚之烙印	NEC Interchannel	價格未定	不詳
	沉默的艦隊	講談社	5800(預定)	不詳
	RC GO!	TAITO	價格未定	SLG
	悠久組曲~All Star Project~	MEDIA WORKS	價格未定	不詳
	PANDORA MAX SERIES Vol.5 被解僱的朝早	PANDONA	1980日圓	AVG
	★PERSONA 2罰	ATLUS	6800日圓	RPG



《女神轉生》外傳《PERSONA 2罪》自推出以來已相隔了約1年時間，今次這隻《PERSONA 2罰》不且完全繼承了《罪》的世界觀，而且還會解開所有在上集未曾說明過的謎。不過《罰》有一個和上集最大的不同點，就是玩者會以大人身份去體驗故事，有別於上一集的高校生。

	★加油日本！奧運2000	KONAMI	價格未定	SPT
	★beatmania BEST HITS(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	★MAESTROMUGIC(暫稱)	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
	★龍之子FIGHT	TAKARA	價格未定	FIG
	★MAJOR WAVE 1500 SERIES魔法少女PRETTY SAMMY	HUMSTAR	1500日圓	AVG
	★MAJOR WAVE 1500 SERIES LOVE GAMES～WAIWAI TENNIS～	HUMSTAR	1500日圓	SPT
	★SD GUNDAM G GENERATION -3(暫稱)	BANDAI	價格未定	SLG
	★東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
2000年冬	SISTER · PRINCESS	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
2000年	■NIGHTMARE CREATURES II	KONAMI	價格未定	ACT
	■GUNGHO BRIGADE	TOMY	6800日圓	SLG
	FAVORITE DEAR純白之預言者	NEC Interchannel	價格未定	ETC
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	RPG創作室4	ASCII	6800日圓	SLG
	老千麻雀	IDEA FACTORY	價格未定	ETC
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	CLICK漫畫 銀河英雄傳説3~亞姆尼茲亞會戰~	德間書店INETERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫 銀河英雄傳説4~恩艦隊出動~	德間書店INETERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫瑪莉工作室	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫 新DRAGON HALF	德間書店INETERMEDIA COMPANY	2000日圓	ETC
	Dear Friends	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
	SUCCESS STORY	ALTRON	價格未定	SLG
	TALES OF ETERNIA	NAMCO	價格未定	RPG
	KAMURAI神來	NAMCO	價格未定	RPG
	EMBLEM SAGA	ASCII	價格未定	RPG
	機動新撰組	ASCII	價格未定	RPG
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL 29釣魚	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT

發售日未定

■DRAGON QUEST VII 伊甸之戰士們	ENIX	7800日圓	RPG
■MAJOR WAVE 1500 SERIES LUCIFER RING	HUMSTAR	1500日圓	RPG
KNIGHTS OF GENISIS~神之黃昏	ESCOT	5980日圓	SRPG
戀愛麻雀「FEI VALID」	CULTUREBRAIN	4800日圓	TAB
爆流	FUJIMIK	5800日圓	SPT
OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
森下卓八段監修 本格對戰將棋「聖」	CULTUREBRAIN	1980日圓	TAB
PATLABOR THE GAME(暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	待查
OVER QUNE	NAMCO	價格未定	待查
Dinobreeder another progress	J · WING	5800日圓	SLG
爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
Angelique Trowa	KOEI	價格未定	SLG
RUNGU RUNGU～DOROTHY之大冒險～	TYO	價格未定	AVG
ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	RPG
ATLANTIS～THE LOST TALES～	HUMAN	4800日圓	AVG
雷電DX(暫稱)	SEIBU開發	1500日圓	STG
BONOBODO	AMUSE	4800日圓	TAB
TETRIS THE GRAND MASTERS(暫稱)	ARIKA	價格未定	PUZ
ANDAGA HUNTER(暫稱)	E3 STAFF	價格未定	不詳
BASHING BEAT 2	E3 STAFF	價格未定	SPT
傳説幪面人之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SPT
FLY(暫稱)	MDB	價格未定	AVG
CAPCOM AVG NEXT STYLE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
SHERAZADO傳説 黃金之帝國(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
DOOPERS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	RAC
FENSER	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
GRUDA	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
PROJECT CHAOS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	STG
HEART OF DARKNESS	SAMMY	5800日圓	AVG
WONDERLAND SHOCK 1950 AMERICAN DREAM	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
RAGNA CUBE LEGEND	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
士多KID	瀧工房	價格未定	AVG
Q極QUIZ回答PLEASE	Tears	價格未定	PUZ
蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
CLOCK TOWER 3	HUMAN	價格未定	AVG
LIPROS(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	ACT
OGARIAN-亞人傳-(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	RPG
BACKGUNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
LEGACY OF KAIN SOUL REAVER	CAPCOM	價格未定	ACT
PUZZLE「雀」	CULTURE BRAIN	價格未定	PUZ
BLACK MATRIX CROSS	NEC Interchannel	價格未定	不詳
J · McGlass Super Cross 2000	TAITO	價格未定	RAC
★beatmania APPEND GOTTAMIX2(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG

PlayStation 2

2000年3月

23日(暫定)	I.Q REMIX+	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	PUZ
	GOLF PARADISE	D&E SOFT	5800日圓	SPT
30日	■撞球BILLIARDS MASTER 2	ASK	5800日圓	TAB
	■DRIVING EMOTION Type-S	SQUARE	6800日圓	RAC
	鐵拳 TAG TOURNAMENT	NAMCO	價格未定	FIG
	DEAD OR ALIVE 2	TECMO	6800日圓	FIG

4月

13日	■SKY SURFER	IDEA FACTORY	5800日圓	SPT
	永世名人IV	KONAMI	開放價格	TAB
	GRADIUS 3&4復活之神話	KONAMI	開放價格	STG
	齊來玩麻雀2	KONAMI	開放價格	TAB
27日	Primal Image Vol.1	ATLUS	5800日圓	ETC
4月	■SNOWBOARD SUPER CROSS	Electronics Arts Square	6800日圓	SPT
	EVERGRACE	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
	EX桌球	TAKARA	5800日圓	TAB
	AMERICAN ARCADE	ASTROLL	5800日圓(暫定)	TAB

5月

25日	HRESVELGR	GUST	價格未定	RAC

6月以後

6月1日	■建設重型機械格鬥BATTLE 打倒吧金剛！	ARTDINK	6800日圓	FIG
	鄭問之三國誌	GAME ART	價格未定	SLG
7月	MAGICAL SPORT甲子園2000(暫稱)	魔法	價格未定	SPT
8月	■GRIPER刃牙(暫稱)	TOMY	6800日圓	ACT
	MAGICAL SPORT GoGoGolf	魔法	價格未定	SPT
9月	■RED(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
10月	■MAGICAL SPORT KILLER BASS 2	魔法東京	價格未定	SPT

2000年發售

春	■劇空間職業棒球AT THE END OF THE CENTURY 1999	SQUARE	6800日圓	SPT
	STREET麻雀TRANCE麻神2	SUNSOFT	5800日圓	TAB
	0 STORY(LOVE STORY)	ENIX	價格未定	待查
	GRADIUS 3&4復活之神話	KONAMI	價格未定	STG
	X-FIRE	ELECTRONIC ARTS SQUARE	價格未定	ACT
	WILD WILD RACING	IMAGINEER	價格未定	RAC
	實況野球7(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
夏	■All Star Prowestling	SQUARE	價格未定	SPT
	Be On Edge(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	將榮冠給你 往甲子園的道路	ARTDINK	價格未定	SPT
	REISELIED EFAMERAL FANTASIA	KONAMI	價格未定	RPG
	機甲世紀G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	ARMORED CORE2	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
	鬼武者(暫稱)	CAPCOM	價格未定	未定
	Road Star Troffy 2000	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	UNiSON(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	東大將棋 四間飛車道場(暫稱)	每日Communication	價格未定	TAB
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	SPLASH DIVE(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	GUNGRIFFON BLAZE(暫名)	GAME ART	價格未定	STG
	SHILLING FEED(暫名)	GAME ART	價格未定	STG
	★加油日本！奧運2000	KONAMI	價格未定	SPT
秋	Angelique Torowa	KOEI	價格未定	不詳
	電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	我與魔王(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	價格未定	RAC
冬	花與太陽和雨	ASCII	價格未定	AVG
	DARK CLOUD(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	波洛古羅斯物語3(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
2000年	■CHORO Q HG(暫稱)	TAKARA	價格未定	SLG
	■上海four element	SUNSOT	價格未定	PUZ
2001年春	Final Fantasy X	SQUARE	價格未定	RPG

發售日未定

■SURF ROID	ASCII	價格未定	SPT
MAXIMO(暫稱)	CAPCOM	價格未定	待查
GRAN TURISMO 2000(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
成為Pilot!2(暫稱)	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	SLG
BEST PLAY職業棒球	ASCII	價格未定	SPT
HYPER TOUR	3D	價格未定	不詳
1 ON 1GOVEMMENT	JORDAN	價格未定	SPT
SD飛龍之拳「Z LOV」	CULTUREBRAIN	價格未定	FIG
新COOL BOARDERS(暫稱)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT
玉繭物語2	元氣	價格未定	RPG
500GP(暫稱)	NAMCO	價格未定	RAC
SIDE WINDER MAX(暫稱)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	STG
Pro麻雀 極 NEXT(暫稱)	ATHENA	價格未定	TAB
3D Real Drive(暫稱)	Viral One	價格未定	RAC
FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
山卡的BATTLE(暫稱)	EXSEKO	價格未定	RAC
EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
SONET(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
BUST A MOVE 3(暫稱)	ENIX	價格未定	ACT
BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	SLG
Fighting QTs(暫稱)	ENIX	價格未定	FIG
BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
真 · 三國無雙(暫稱)	KOEI	價格未定	FIG
SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
The Bouncer	SQUARE	價格未定	ACT
WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
井手洋介的麻雀家族2(暫稱)	SETA	價格未定	TAB
Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
L'Arc~en~Ciel(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
立體忍者活劇 天誅2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
電車GO!系列最新作(暫稱)	TAITO	價格未定	未定

	LAKE MASTER EX(暫稱)	DAZ	價格未定	SPT
	Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
	BLOODY ROAR 3(暫稱)	HUDSON	價格未定	FIG
	BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
	機動戰士GUNDAM(暫稱)	CAPCOM	價格未定	STG
	F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
	WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	FX PILOT(暫稱)	LOCUS	價格未定	STG
	SOUL SURFIN(暫稱)	童	價格未定	ACT
	EXTERMINATION	Sony Computer Entertainment	價格未定	AVG
	戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
	★CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800日圓	不詳
	★戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
	★NUIBETSU CAF　CULTURE BRAIN	6800日圓	不詳	

Dreamcast

3月

23日	RAYMAN THE FANTASTIC HERO	Ubi SOFT	5800日圓	ACT
	NBA 2K	SEGA	5800日圓	SPT
	Twinkle Star Sprite	SNK	2800日圓	待查
	VIGIRANTE 8～SECOND BATTLE～	SYSCON ENTERTAINMENT	5800日圓	FIG
30日	■MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes	CAPCOM	5800日圓	FIG
	■THE TYPING OF THE DEAD～KEYBOAED MASTERS～	SEGA	4800日圓	ETC
	實況POWERFUL職業棒球DC	KONAMI	5800日圓	SPT
	職業麻雀 極D	ATHENA	4800日圓	TAB
	The King Of Fighters '99 EVOLUTION	SNK	5800日圓	FIG
	WORLD NEVERLAND PLUS ～PURUTO共和國物話	RIVERHILL SOFT	5800日圓	SLG
	古拉雲之鳥籠KAPITEL 4「邂逅」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
	Winning Post 4 Program 2000	KOEI	6800日圓	SPT
	★THE TYPING OF THE DEAD～KEYBOAED MASTERS～(連KEYBOARD版)	SEGA	8800日圓	ETC
下旬	Rayku Masters PRO Dreamcast plus！	DAS	5800日圓(予定)	待查

4月

6日	三國志IV with Powerup kit	KOEI	9800日圓	SLG
	SUPER EURO SOCCER 2000	IMAGINEER	5800日圓	SPT
13日	■HELLO KITTY的聲音電子郵件	SEGA	2800日圓	ETC
20日	櫻桃子劇場GOGIGOGI	MY BEARS ENTERTAINMENT	6800日圓	待查
27日	■Power Stone 2	CAPCOM	5800日圓	FIG
	■機天烈少年'S GANNER GUN	SEGA	4800日圓	ACT
	■機天烈少年'S GANNER GUN(連咪版)	SEGA	6800日圓	ACT
	■SAMBA DE AMIGO	SEGA	5800日圓	SLG
	SENTIMENTAL GRAFFITI 2	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	SORCERIAN～七星魔法之使徒～	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	RPG
	SORCERIAN～七星魔法之使徒～ 限定版	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	6800日圓	RPG
	Dance Dance Revolution 2nd MIX Club Version Dreamcast Edition(暫稱)	KONAMI	價格未定	ETC
4月	打高爾夫吧！場地資料集vol.1(暫稱)	BUTTOM UP	價格未定	ETC

5月

11日	通訊對戰LOGIC BATTLE大雪戰	FORTY FIVE	3800日圓	TAB
18日	■MARIONETTE CONPANY 2 CHU!	MICROCABIN	6800日圓	SLG
	久遠之絆 再臨詔	FORK	5800日圓	AVG
25日	■Super Runabout	Climax	5800日圓	RAC
	■RENT-A-HERO No.1	SEGA	5800日圓	ARPG
	古拉雲之鳥籠KAPITEL 5「贖罪」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
5月	平成麻雀莊	MICRONET	5800日圓	SLG
	打高爾夫吧！場地資料集vol.2(暫稱)	BUTTOM UP	價格未定	ETC

6月以後

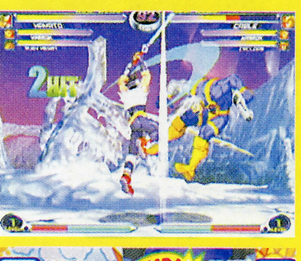
6月	■人生Game for Dreamcast	TAKARA	5800日圓	TAB
	ARMADA	METRO 3D	價格未定	不詳
Animaster	AKI	5800日圓	SLG	
	打高爾夫吧！場地資料集vol.3(暫稱)	BUTTOM UP	價格未定	ETC
	WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY？	5800日圓	SLG
	★首都高BATTLE 2	元氣	5800日圓	RAC
7月27日	古拉雲之鳥籠KAPITEL 6「戰慄」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
7月下旬	TOP OF THE FORMULA	FUJICOM	價格未定	RAC
7月	ZUSER VARSER	REAL VISION	5800日圓(予定)	待查
9月	■Anna's Quest(暫稱)	METRO 3D	價格未定	不詳

2000年

春	ADVANCED大戰略～歐洲之嵐、德國閃電作戰～	SEGA	6800日圓	SLG
	VICTORY MAN 2000 VIVA！FESTIVAL/	SEGA TOYS	4800日圓	待查
	ALEX-Virus Composer-	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	MERCURIUS PRETTY end of the century	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	熱鬥(NET)GOLF	SEGA	5800日圓	SPT
	M-SR(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	特攝冒險活劇SUPER HERO烈傳	BANPRESTO	價格未定	ARPG
	Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
	Jet Set Radio	SEGA	價格未定	ETC
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	櫻大戰	SEGA	價格未定	AVG
	櫻大戰2～求你別死去～	SEGA	價格未定	AVG
	櫻大戰3～巴里正在燃燒嗎～	SEGA	價格未定	AVG
	NIBERUG之戒指	SUCCESS	價格未定	AVG
夏	■RUNE CASTER	NOSIA	5800日圓	SLG
	NET de PARA	TAKUYO	價格未定	TAB
	育成打比賽的馬匹吧！	SEGA	價格未定	SLG
	大相撲(暫稱)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	DARK EYES(暫稱)	NECSTIC	價格未定	RPG
	Memories Off(暫名)	Kid	價格未定	AVG
	LOON JADE	HUDSON	價格未定	RPG
	★加油日本！奧運2000	KONAMI	價格未定	SPT
	★仙魔大戰2000～假名LEON斬帝之陰謀～(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
2000年	■SNK VS. CAPCOM(暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG
	Street Fighter III 3rd Strike Fight for the Future	CAPCOM	價格未定	FIG
	L.O.L.~LACK OF LOVE	ASCII	價格未定	RPG
	土偶戰紀~霸王~	VICTOR INTERACITVE SOFTWARE	5800日圓	SLG
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AAVG
	ECCO THE DOLPHIN(暫稱)	SEGA	價格未定	AVG
	超時空要塞MACROSS(暫稱)	翔泳社	價格未定	ACT
	THE TYPING OF THE DEAD～Keyboard Masters～	SEGA	價格未定	ETC
	夢幻之星 Online	SEGA	價格未定	RPG
	★NIGHTMARE CREATURES II(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT

發售日未定

	聖靈機RAIBLADE	Winkysoft	5800日圓	SRPG
	Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ACT
	DARK EYES(暫稱)	NESTICK	價格未定	RPG
	職業指南麻雀「兵」DX通信對應版	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
	METAL MAX Overdrive	ASCII	價格未定	RPG
	ALU · GU · LATE(暫稱)	拓洋興業	價格未定	SRPG
	ETERNAL ARCADIA(暫名)	SEGA	價格未定	RPG
	超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	新格鬥術 飛龍之拳列伝	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	TRIP TRACK(暫稱)	CHRAMELPOT	價格未定	AVG
	GRANDIA II	GAME ARTS	價格未定	RPG
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	Warrz(暫稱)	SHOW WAY SYSTEM	價格未定	RPG
	SHENMU 第二彈(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	CRACK 2(暫稱)	ZIKU	價格未定	SLG
	春風戰隊V FORCE 2～翼之他方～(暫稱)	VING	價格未定	SRPG
	DYNIMITE ROBO 2000(暫稱)	童	價格未定	ACT
	紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
	Super 301 S Q(暫稱)	日本物產	價格未定	SLG
	U S TRACK CHAMP	日本物產	價格未定	RAC
	DIGITAL競馬新聞MY TRACKMAN 2	SHOEI SYSTEM	6800日圓(暫定)	SLG
	Angel Present	NEC Interchannel	價格未定	AVG
	Kanon	NEC Interchannel	價格未定AVG	
	★SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	未定



相信在這本書發售之際，這遊戲的街機版已經推出。作為NAOMI底板的第一隻2D格鬥遊戲，《MvC2》的表現一直都是業界的注目所在。而街機版和DC版同時推出，並將隱藏人物分開兩批的做法更是前所未有的新嘗試，只可惜在香港我們玩不到有VMS插頭的NAOMI機殼……



以沙鎚為題材的另類音樂遊戲《SAMBA DE AMIGO》在宣佈推出DC版以來，不少人都很有興趣去知道到底那個沙鎚控制器應如何移植至家用機上。最近SEGA的SONIC TEAM就公開了這個沙鎚的照片，但單從外表看實在很難知道內裏有什麼乾坤(連中裕司也説它的原理是秘密……)。

NINTENDO 64

3月

24日	星之卡比64	任天堂	6800日圓	ACT
31日	大刀(DAIKATANA)	KEMCO	6980日圓	ACT
	糸井重里之釣BASS NO.1決定版！	任天堂	6800日圓	SPT

4月

7日	■GUUNTLET LEGEND	EPOCH社	6800日圓	ACT
14日	忍者亂太郎GAME GALLERY	CULTURE BRAIN	6480日圓	PUZ
21日	井出洋介之麻雀塾	SETA	5800日圓	TAB
27日	薩爾達傳説 毛斯娜的面具	任天堂	5800日圓	ARPG
	薩爾達傳説 毛斯娜的面具(附擴張卡)	任天堂	7800日圓	ARPG
28日	BASS RUSH	VISCO	7800日圓	SPT
中旬	■武器戰士	BUTTOM UP	6980日圓	FIG

5月

26日	釣魚64～乘着海風～	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	6800日圓	SPT

2000年春

	■實況POWERFUL職業棒球2000	KONAMI	7800日圓	SPT
	不思議迷宮系列 未來之思寧2～鬼襲來！思寧城！～	CHUNSOFT	價格未定	ARPG
	VIEW POINT 2064	SAMMY	7800日圓	STG
	F-1 WORLD GRAND PRIX III for NINTENDO64	Video System	價格未定	RAC
夏	SPUER BLACK BASS64	STARFISH	6800日圓	SPT
	★加油日本！奧運2000	KONAMI	價格未定	SPT
2000年	EXCITE BIKE 64(暫稱)	任天堂	5800日圓	RAC
	SUPER MARIO RPG 2(暫稱)	任天堂	6800日圓	RPG
	PERFECT DARK(暫稱)	任天堂	6800日圓	ACT
	MOTHER 3豬王之最期	任天堂	6800日圓(預定)	RPG
發售日未定	BIOHAZARD 0(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	64 WARS	HUDSON	價格未定	SLG
	FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
	SURIC驅 RAJIC驅	任天堂	5800日圓	RAC
	On & Off Racing	imaginer	價格未定	RAC
	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	ULTRA BASE BALL 64實名版(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	走吧！我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SLG
	SUPERMAN	TAITO	價格未定	ACT
	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	REVOLT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	RAC
	MINI RACERS(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
	麻雀	發售商未定	價格未定	TAB
	CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	FIRE EMBLEM64(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG



NINTENDO 64 DD

4月

	F-ZERO X EXPANSION KIT	任天堂	價格未定	RAC

6月

	MARIO ARTIST POLYGON STUDIO	任天堂	價格未定	ETC

2000年

春	井手洋介之麻雀塾	經銷商未定	價格未定	TAB
	現代大戰略Ultimate War	經銷商未定	價格未定	SLG
	日本PRO GOLF TOUR 64	經銷商未定	價格未定	SPT
夏	巨人多事解放陣線 小矮人小矮人大集合(暫名)	LAND NET DD	價格未定	待查

發售日未定

	薩爾達傳說64DD(暫稱)	任天堂	價格未定	ARPG
	CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	華爾街(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	SOUND MAKER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	DT DD(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	DD SEQUENCER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	設計衛門(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC

NEO-GEO

發售日未定	餓狼MARK OF THE WOLVES(NEOGEO CD)	SNK	價格未定	FIG
	★METAL SLUG 3	SNK	價格未定	ACT

NEO-GEO POCKET

3月

23日	COTTON	SUCCESS	3800日圓	SHT
3月	WORLD LEAGUE BASEBALL2000(暫稱)	SNK	價格未定	SPT

4月

27日	■Memories Off Pure(暫名)	KID	4800日圓(預定)	AVG
	畫像PUZZLE	SUCCESS	2980日圓	PUZ
	傳説之OGRE BATTLE外傳	SNK	3800日圓	RPG

發售日未定

	PACHINCO實機SIMULATION VOL.2(暫名)	JAPAN WHISTING	價格未定	TAB
	SONIC THE HEADGEHOG POCKET ADVENTURE	SNK	3800日圓	ACT
	DYNAMAITE SLUGGER	SNK	價格未定	ACT
	MAGICIAN LORD(暫稱)	SNK	價格未定	ACT
	NEO · BACCARA(對應無線)	SNK	價格未定	TAB
	TOURNAMENT PROWRSTLING(暫稱)	SNK	價格未定	SPT
	KING OF FIGHTERS R-3(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	KOF ADVENTURE(暫稱、對應Dreamcast)	SNK	價格未定	AVG
	POPEYE & PETTY CARTOON LAND(暫稱)	JAPAN VISTEC	價格未定	AVG
	DIGITAL PRIMATE(暫稱)	SNK	價格未定	RPG
	NBA HANGTIME(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	NFL BLITZ(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	ROCKMAN POCKET(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT
	卒業寫真(暫稱)	ADK	價格未定	SLG
	WORLD HEROES POCKET	ADK	價格未定	FIG
	對戰BILLIARD BREAK SHOT	ADK	價格未定	SPT
	怒the RETURNS(暫稱)	SNK	價格未定	ACT
	SOUL REVENGER JET(暫名)	SNK	價格未定	SLG

SUPER FAMICOM

發售日未定

	我的女神(暫稱)	KSS	10800日圓	AVG

SEGA SATURN

3月

30日	FINAL FIGHT REVENGE	CAPCOM	5800日圓	FIG
	FINAL FIGHT REVENGE(連4MB RAM CARD版)	CAPCOM	7800日圓	FIG

發售日未定

	WORDS WORTH	elf	價格未定	RPG

GAMEBOY

3月

23日	CYBORG KURO～惡魔復活～	KONAMI	4500日圓(暫定)	不詳
24日	■RAYMAN MR. DARK之陷阱	UBI SOFT	4200日圓	ACT
	好朋友寵物系列2可愛的白兔	MTO	3980日圓	ETC
	Disney's TANZAN	SYSCOM ENTERTAINMENT	4300日圓	ACT
	JAGAUR犬君	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE		3800日圓
(預定)	不詳			
	爆球連發！！Super Beaterman激誕！Raising Valkie	TAKARA	4500日圓(暫定)	待查
	波斯王子	SUNSOFT	3980日圓	ACT
30日	■POWAPURO君POCKET 2	KONAMI	4500日圓(暫定)	SLG
	POP'n Music GB(暫稱)	KONAMI	4300日圓(暫定)	SLG
	學園BATTLE FREATURES-	KONAMI	4500日圓(暫定)	待查
31日	■TRICK BOARDER GP	ATENA	3800日圓	RAC
	名偵探柯南 奇岩島秘寶傳説	BANPRESTO	4500日圓	AVG
	阿露露之冒險 魔法之寶石	COMPILE	4200日圓(暫定)	RPG
下旬	■SNOWBOARD CHAMPION	BUTTOM UP	3980日圓	SPT
3月	跪下的狗狗	PACK IN SOFT	3800日圓	待查

4月

7日	■VS LEMMINGS	J WING	4500日圓(暫定)	PUZ
	ROAD RUNNER DOMDOM團之野望	XING INTER		
13日	遊戲王MONSTER CAPSULE GB	KONAMI	4500日圓(暫定)	TAB
14日	FELET物語 DEAR MY FELET	CULTURE BRIAN	3980日圓(暫定)	SLG
21日	■DINO BREEDER 4	J WING	4800日圓	SLG
	叮噹之QUIZ BOY	小學館PRODUCTION	3800日圓	ETC
	BURGER PARADISE	CAPS	2980日圓	不詳
27日	METAL GEAR Ghost Babe！	KONAMI	4500日圓(暫定)	AVG
	HUNTER×HUNTER	KONAMI	4500日圓(暫定)	SLG
28日	到賽馬場吧！WIDE	HECTO	3980日圓	待查
	大工之源先生~劏泥車危機	CAPS	3980日圓	不詳
	麻雀女王	童	3980日圓	TAB
	★PUZZLE BUBBLE4	ASTRON	3800日圓	PUZ
下旬	漢字de PUZZLE(暫名)	MTO	4280日圓	PUZ
4月	■金魚物語	CULTURE BRIAN	3980日圓	AVG
	DX MONOPOLY GB	TAKARA	3980日圓	TAB
	BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 4	KEMCO	3980日圓(暫定)	待查
	母名之大冒險	SUNSOFT	價格未定	ACT
	VICTORY MAN 2000 CHALLENGE CARD GB	imagineer	3980日圓(暫定)	待查
	POCKET MONSTER X(暫名)	任天堂	價格未定	AVG

5月以後

12日	■SOUL GETTER放課後冒險RPG	MICRO CABIN	3980日圓	RPG
19日	■GAME便利店21	STARFISH	3980日圓	不詳
26日	■TAITO MEMORIAL CHASE H.Q.	JORDAN	3980日圓(預定)	RAC
	■TAITO MEMORIAL BUBBLE BOBBLE	JORDAN	3980日圓(預定)	ACT
5月	■DUNGEON SAVIOR	J WING	4800日圓	RPG
	Pocket中的王國	HECTO	3980日圓	待查
	Osharu丸	SUCCESS	價格未定	待查
	Magical Chase	MICRO CABIN	價格未定	不詳
	★華蘭虎龍學園～花札、麻雀～	J · WING	4800日圓	TAB
6月2日	DATA NAVIGATION PROFESSIONAL棒球	MEDIA GALLOP	3980日圓(暫定)	SPT
6月	★漢字BOY2	J · WING	4800日圓	ETC
	★DATA NAVI職業棒球	NOW PRODUCTION	價格未定	SPT
7月	■GO!GO!HITCHHIKE 2	J WING	4500日圓(暫定)	RAC
	■POCKET COOKING	J WING	4800日圓(暫定)	SLG
	★熊熊布先生(暫稱)	TOMY	3980日圓	不詳
8月中旬	★PERFECT CHORO Q	TAKARA	3980日圓	RAC
8月	GB ZOIDS(暫名)	TOMY	價格未定	SLG

2000年

春	■WORLD SOCCER 2000	KONAMI	4500日圓	SPT
	■櫻大戰GB(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	AVG
	DERBY STALLION牧場(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	攜帶電獸TELEFANG	SMILE	價格未定	SLG
	METAL GEAR Ghost Babel(暫稱)	KONAMI	4500日圓	ACT
	KLUSTAR	SPIKE	3980日圓	PUZ
	ZOKUZOKU HEROS	MEDIA FACTORY	價格未定	待查
夏	■在哪處也PACHINKO GB [CR MONSTER HOUSE]	TAM	3980日圓	SLG
	★STAR OCEAN BLUE SPHERE	ENIX	價格未定	RPG
	★加油日本！奧運2000	KONAMI	價格未定	SPT
	★MEDAROT 3	IMAGINEER	價格未定	SLG
2000年	■BILLIARD CLUB	ASTRON	價格未定	SPT
	■薩爾達傳説 不可思議樹之果實～智慧之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	■薩爾達傳説 不可思議樹之果實～勇氣之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	THE BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG
	SPEEDY GONZARES ASTEKA ADVENTURE	SUNSOFT	3980日圓	ACT
	MELODY KID(暫稱)	EPOCH社	3980日圓	ACT
	薩爾達傳説 不可思議樹之果實 ～力之章～	任天堂	3800日圓	ARPG

發售日未定

	■真 · 女神轉生DEVIL CHILDREN「赤之書」	ATLUS	價格未定	RPG
	■真 · 女神轉生DEVIL CHILDREN「黑之書」	ATLUS	價格未定	RPG
	■BOYON之DUNGON ROOM 2	HUDSON	價格未定	RPG
	SUPER MARIO BROS DX(NINTENDO POWER專用)	任天堂	價格未定	ACT
	JERAZAD外傳	CULTURE BRAIN	3900日圓	RPG
	CATWOMEN	KEMCO	3980日圓	ACT
	飛龍之拳COLLECTION GB	CULTURE BRAIN	3900日圓	ACT
	對局將棋極GB	ATHENA	價格未定	TAB
	SD飛龍之拳傳説GB REAL VERSION	CULTURE BRAIN	3900日圓	FIG
	DONKEYKONG LAND 2	任天堂	價格未定	ACT
	POCKEMON PICROSS	任天堂	價格未定	PUZ
	走吧！我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	3900日圓	SLG
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC
	SUPER MARIO BROS DELUX	任天堂	價格未定	ACT
	不思議之迷宮系列第6彈！風來的試練GB2(暫稱)	CHUN SOFT	價格未定	ARPG
	Pia Carrot TOYBOX	NEC Interchannel	價格未定	不詳
	★beatmania GB NET GROOVE	KONAMI	價格未定	SLG

Wonder Swan

3月

23日	來！聽聽！	MEDIA ENTERTAINMENT	3980日圓	不詳
	MARCROSS～TRUE LOVE SONG～	RAYUP	3980日圓	AVG
	陸行鳥之不思議迷宮for WonderSwan+陸行鳥Color主機Set	BANDAI	6800日圓	SLG
	Digimon Adventure~Anode Dimmer+ Digimon Special Color主機SetT	BANDAI	6800日圓	
	Mobile Suit GUNDAM MSVS+自護Color主機Set	BANDAI	6800日圓	
	Mobile Suit GUNDAM MSVS+聯邦軍Color主機Set	BANDAI	6800日圓	
30日	超級機械人大戰COMPACT 2第1部：地上激動篇	BANPRESTO	4500日圓	
	燃燒吧！職業棒球ROOKIES	JALECO	4200日圓	SPT
	SLG			

4月

4月6日	三國志 II for wonder swan	KOEI	4200日圓	SLG
20日	THREE THE RING(暫稱)	BANDAI	3000日圓	不詳
27日	■TRUMP COLLECTION 2	BOTTOM UP	價格未定	TAB
	Wasabi Wuz ｜ b?Produce Street Dancer	BANDAI	3800日圓	SLG
上旬	POCKET FIGHTER	BANDAI	3800日圓	FIG
下旬	■FIRE PRO WRESTRING for Wonder Swan	加賀TEC	3980日圓	SPT
4月	幻影時光系列 幻影傳説·豬仔也會上樹的盜賊	BANPRESTO	4200日圓	不詳
	LOAD RUNNER for Wonder Swan	BANPRESTO	2980日圓(暫定)	ACT

5月

5月	東京魔人學園 符咒封錄	ASMIK EARTH ENTERTAINMENT	4800日圓	TAB
	HUNTER X HUNTER(暫名)	BANDAI	3800日圓	不詳

6月

22日	■黑瞳之諾亞～CELLQUEST CHRONIC～	GUST	3800日圓	RPG
下旬	■Rainbow Island Partys☆Party	Mega House	4200日圓	ACT
7月	FLASH～約會之鐵人～	光文社	4200日圓	AVG

2000年發售

夏	KAPPA GAMES三毛貓HOMES GHOST PANIC(暫稱)	光文社	價格未定	AVG
	超級機械人大戰COMPACT 2第2部：宇宙激震篇	BANPRESTO	價格未定	SLG
	RING ETERNAL	角川書店	3500日圓	AVG
冬	超級機械人大戰COMPACT 2第3部：銀河決戰篇	BANPRESTO	價格未定	SLG
2000年	TETRIS for WonderSwan(暫稱)	BBS	價格未定	TAB
	CINDY'S CARAT(暫稱)	HEKISA	3800日圓	PUZ
	侍女和象棋(暫稱)	HEKISA	3800日圓	TAB
	聖劍傳説2	SQUARE	價格未定	ARPG
	陸行鳥之不思議迷宮2	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY	SQUARE	價格未定	RPG
	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG

發售日未定

	326 for Wonder Swan	MEGA HOUSE	4200日圓	PUZ
	WING STORY～POMIT之羽～	HAL COPORATION	價格未定	SLG
	麻雀王(暫稱)	童	價格未定	TAB
	DINO BREEDER EPISODE 1(暫稱)	J · WING	4200日圓	不詳

今次玩訪問

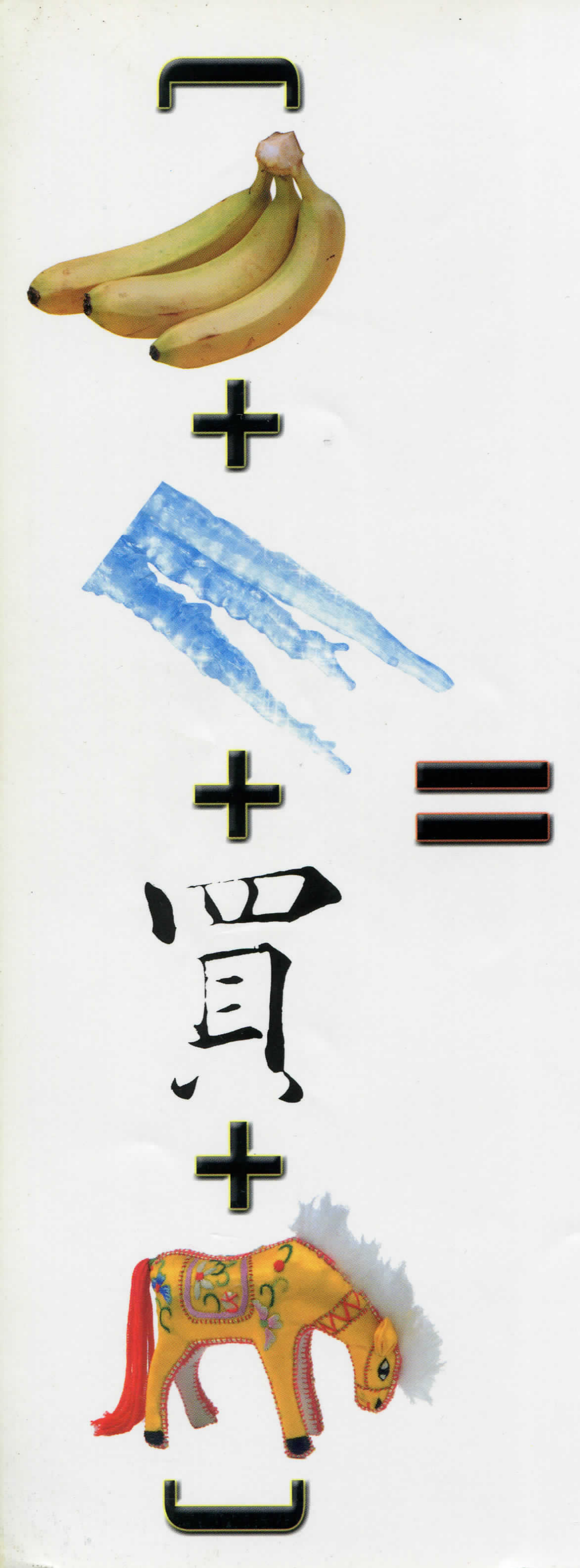
究竟攪邊科！

今集，有好多人同你講嘢佢哋分別係：

- 店長一個
- 紐西蘭友甲
- 法國仔乙
- 加州行家丙
- 指令魔人一隻
- 非洲一個
- 時雨一件



互動遊戲誌由MULTIMARKETS INT'L LTD.製作
逢隔周五於互動電視上映
如有意見，可電郵到 gamemag@netvigator.com



遊戲誌誠徵

1）見習編輯

2）攻略編輯

現在又要招收新血，假如你自問打機叻過人，擁有以下條件，就有資格成為《遊戲誌》編輯。

(1) 無需經驗，對遊戲機有一定認識，中文程度良好；略懂日語及中文輸入法為佳。

(2) 具撰寫家庭遊戲機攻略經驗，中文程度良好，懂日語者更會優先考慮。

不論你有沒有才華，快將個人履歷及申請職位，連同一份600-1000字的介紹或攻略稿件，寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌收」，信封面請註明應徵編輯，或將以上資料傳真到28662618。